ARHETIPURI I

de Corrado Malanga

Traducere în limba română de Alexandra Blănaru

Prefață

De obicei nu îmi încep scrierile cu prefețe inutile, dar în acest caz trebuie să-l lămuresc pe cititor cu privire la anumite chestiuni.

Am scris această lucrare ca urmare a unei solicitări exprese din partea mai multor persoane care cereau lămuriri în legătură cu termenul "ARHETIP": ce este, cum ar trebui interpretat, la ce folosește etc.

Am scris lucrarea cu intenția de a-i lămuri pe cititori, cu toate că a vorbi despre arhetipuri nu este posibil decât în mod arhetipic, adică incomprehensibil pentru interpretarea lobului stâng al creierului nostru.

Am fost nevoit să mă folosesc de niște trucuri pentru a mă face înțeles.

Nu știu dacă am reușit, mai ales că în anumite pasaje a trebuit să folosesc un limbaj poate prea simbolic, și deci dificil de interpretat.

Îmi cer scuze anticipat, dar mai bine de atât nu am reușit să fac.

În contrast cu alte lucrări de-ale mele, aceasta este destul de dificil de citit și de înțeles, dar dacă cititorul se va strădui să ajungă până la capăt, poate că nu a pierdut timpul aiurea.

Corrado Malanga
20 februarie 2006

Note biografice online:
http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Jungian_archetypes
http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Cultural_archetypes_analysis
http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#Enneagram_character_archetypes
http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#External_links
http://en.wikipedia.org/wiki/Archetype#See_also
http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98-99/apps/geocomp/index.htm

Arhetipuri

0 ·	A sta nemișcat (a fi invizibil)	11 ><	A se strânge (a se închide în sine)
1 ←	A merge în spate (în timp)	12 •	A se retrage (a se imobiliza)
2 →	A merge înainte (în timp)	13 Δ	A se dilata (a ocupa spațiile)
3 ↑	A merge în sus (spre pozitiv)	14 ▲	A-și da seama (a diminua spațiile)
4 ↓	A merge în jos (spre negativ)	15 Λ	A se muta într-o parte în față (a evita)
5 •	A face un pas înapoi (a se ascunde)	16 ⁄	A se muta într-o parte în spate (a se retrage)
6 °	A face un pas înainte (a se arăta)	17 |	A oscila (între înalte și joase)
7 ↕	A se alungi (a prevala)	18 —	A oscila (între înainte și după)
8 ↔	A se lăți (a invada)	19 ~	A oscila (între adevărat și fals)
9 ⊙	A se întinde (în față și în spate)	20 *	A imploda (a muri)
10↓↑	A se micșora (a se reduce)	21 ☼	A exploda (a se naște)

Acesta este un tabel interpretativ realizat pe baza semnificației arhetipurilor - exprimată astfel, această frază se va dovedi a fi total incomprehensibilă pentru majoritatea cititorilor. Vreau să comunic prin intermediul unui lucru incomprehensibil, pe de o parte pentru a vă face să înțelegeți că definiția "arhetipului" nu este imediată, iar pe de alta, că o astfel de definiție vă poate fi foarte utilă în a înțelege Universul, odată ce mecanismul care stă la bază a fost înțeles.

Trebuie să vorbesc despre arhetipuri pentru că am folosit destul de mult acest termen în ultimele mele lucrări și multe persoane m-au rugat să fiu mai explicit în legătură cu semnificația acestui termen, care pentru cei mai mulți se dovedește a fi dificil de înțeles.

Arhetipurile intră în viața de toate zilele nu numai pentru a descrie realitatea pe care suntem obișnuiți să o percepem, ci intră și în descrierea holistică a Universului, arhetipurile fiind capabile să interacționeze atât cu lobul stâng al creierului, care manipulează spațiul, timpul și energia, dar pot fi interpretate mai ales de lobul drept, care poate gestiona emoțiile, după cum vom vedea imediat.

Deci, a avea la dispoziție niște instrumente nu numai pentru a distinge realitatea virtuală de cea reală, ci și pentru a decodifica aceste două aspecte ale existenței noastre, înseamnă a putea înțelege ce avem în jurul nostru și a interacționa mai bine și într-un mod mult mai complet cu restul "Creației".

Arhetipul ar însemna: *Primul exemplar absolut şi autonom, un model primitiv al lucrurilor, prin care manifestările sensibile ale realităţii nu sunt decât derivări sau imitaţii. Arhetipul este înţeles şi cu semnificaţia de idee. Pentru Carl Gustav Jung arhetipul este conţinutul inconştientului colectiv, adică ideile înnăscute sau tendinţa de a organiza cunoaşterea după modele predeterminate înnăscute. În limba greacă antică "arhetip" înseamnă "prim exemplar".*

Când se spune că un arhetip este o idee, se subînțelege că idea este originală, adică că nu a este generată de nimic, dar produce ceea ce derivă din ea.

Este clar că acest conceptul este extrem de important pentru toate sectoarele vieții noastre.

De exemplu, dacă dorim să înțelegem cum funcționează gândirea umană sau orice altă formă de gândire - fie ea animală sau necunoscută pentru sistemul nostru cognitiv - și dacă știm cum se produce un arhetip, cine sau ce îl creează și prin intermediul cărui mecanism acesta este creat, la rândul său arhetipul creează restul, astfel înțelegându-se complet metodele prin care se poate comunica și cu celelalte forme de viață, nu doar cu semenii noștri.

Asta pentru că în întregul Universul arhetipurile sunt mereu aceleași, iar o furnică are în ea aceleași arhetipuri ca omul.

Deci, arhetipurile sunt cărămizile limbajului vorbit universal, dar această definiție nu face dreptate realității lor.

Adevărata definiție a arhetipurilor ar putea fi următoarea:

Arhetipurile sunt cărămizile cu care este construit și cu care se construiește Universul.

Această definiție se dovedește a fi mult mai amplă și mai generală decât cele din alte lucrări și include și acea informație precedentă, față de care nu este în contrast. De fapt, tot ce facem creează o interacțiune și în acest cuvânt se află sintetizată semnificației "limbajului", care de fapt este exact o interacțiune. Dacă un electron lovește un proton, se naște o reacție nucleară, dar fizicienii moderni tind să spună că electronul a adus cu sine niște informații pe care le-a "descărcat"

în proton: adică cele două particule subatomice, ciocnindu-se, schimbă între ele niște informații.

Deci, tot ceea ce reglementează limbajul între lucruri, în realitate reglementează interacțiunile dintre acestea, deci arhetipurile reglementează interacțiunile dintre lucruri. Adică Universul este constituit dintr-un anumit număr de cărămizi, adică exact arhetipurile, dar aceste arhetipuri sunt cele care reglementează tot: de la limbaj la reacții subatomice.

Se deduce că, dacă se înțeleg arhetipurile, este posibil să se vorbească cu lucrurile Universului. Sfântul Francisc (Francisc de Assisi) era un mistic înainte de a fi un sfânt pentru Biserica Catolică, dar figura misticului este cea care ne interesează în acest moment. Buddha era tot mistic. Primul ieșea în evidență prin faptul că vorbea cu animalele și al doilea pentru că Universul vorbea cu el. Dar cum era posibil așa ceva? Dacă existența arhetipurilor este adevărată, așa cum a fost ea propusă, cele două personaje amintite mai sus ar fi avut o tendință inconștientă de a folosi arhetipurile pentru a înțelege Totul.

Dar cine i-a învățat pe ei acest limbaj universal?

Nimeni, bineînțeles, pentru că regulile necesare pentru a vorbi acest limbaj ar fi deja scrise în interiorul fiecăruia dintre noi. Vom vedea imediat că acest lucru este perfect adevărat.

STRUCTURA LIMBAJULUI

Cum este structurat limbajul uman?

Bineînțeles că cineva se poate gândi că limbajul uman are o structură evolutivă în sens istoric și că oamenii epocii de piatră ar fi emis sunete guturale și ar fi cunoscut doar câteva expresii,la fel ca animalele. Însă în ziua de astăzi limbajul ar fi trebuit să fie evoluat, noi am fi putut vorbi și ne-am fi putut face înțeleși și de un delfin.

Trebuie spus și că limbajul original, cel de bază, sau ideea de limbaj, nu suferă variații în timp, pentru că este în afara timpului. Dacă acest lucru este adevărat, este greșit să se presupună că ideea de limbaj poate să evolueze în oricare direcție. Pe de altă parte este incontestabil faptul că limbajul pe care-l folosim astăzi este mult mai complex față de cel pe care-l foloseau oamenii epocii de piatră.

Bine! Să clarificăm lucrurile: "mai complex" nu înseamnă "mai evoluat", ci "mai specializat". Despre un instrument se spune că este "mai specializat" când este folosit foarte bine pentru un singur lucru. În practică, a fi specializat înseamnă

a nu şti să faci aproape nimic, dacă de exemplu se exclude scărpinarea perfectă a unei urechi.

În acest sens, săgeata timpului nu este orientată în funcţie de evoluţie, ci în funcţie de specializarea fiinţelor care se află în Univers.

Nici măcar nu este adevărat că există diferite tipuri de limbaj, mai mult sau mai puţin evoluate, dar există diferite forme, mai mult sau mai puţin specializate, ale unui singur limbaj. Chiar observăm că limbajul fonemic pe care îl folosim în fiecare zi este o reelaborare a altor tipuri de expresii mai vechi: de fapt, fonemul derivă din limbajul iconografic.

Înainte să vorbească, omul desena - această observaţie ar fi suficientă pentru a se înţelege ce vreau să spun, dar mai sunt şi altele. În realitate, de exemplu, când scriem litera "O", am putea să ne întrebăm de ce în cultura noastră fonemului "ooooooo" i s-a atribuit forma unui cerc. Răspunsul este simplu: pentru că atunci când rostim fonemul "ooooo" ţinem gura în formă de cerc, exact forma atribuită literei "O".

În mod inconştient, diversele culturi de pe Pământ au atribuit unui desen iniţial un fonem. Desenul era ceva mai primitiv, în sensul că exista înaintea fonemului, dar mai primitiv nu înseamnă mai puţin evoluat, înseamnă doar mai puţin specializat.

Ceea ce este mai specializat este şi mai puţin comprehensibil, sau este comprehensibil doar pentru cei care au aceeaşi specializare. Dacă cunosc doar japoneza, pot să vorbesc bine doar cu japonezii, restul lumii fiind privată de posibilitatea de a comunica cu mine.

Dacă acest lucru este adevărat, fonemul reprezintă cea mai joasă treaptă a posibilităţii de a te face înţeles de o mulţime, chiar dacă oferă posibilitatea de a te face înţeles fără erori de un grup restrâns de persoane, de un neam.

Că desenul este o formă de comunicare mai amplă este evident. În faţa anumitor tipuri de desene mulţi sunt capabili să înţeleagă conţinutul lor informaţional, chiar dacă apar anumite dificultăţi interpretative când acelaşi desen este prezentat unor culturi încă foarte depărtate între ele.

Deci nu putem nega faptul că cel care vorbeşte prin imagini, sau mai bine să spunem prin icoane, va fi înţeles, poate într-un mod inexact, dar de un număr mai mare de persoane faţă de cel care foloseşte un limbaj fonemic.

Chiar şi în societatea actuală, în care de-acum foarte puţini citesc cărţi şi mulţi tind să se exprime cu o serie de sunete guturale elementare, aproape lipsite de o structură gramaticală, când trebuie să ne facem înţeleşi folosim imaginile.

Dispozitivul care produce imagini este, prin antonomază, televiziunea. În contextul în care puterea politică foloseşte limbajul fonemic şi tinde să prezinte oameni dotaţi cu o cultură tot mai săracă, numărul de expresii verbale utilizat tinde să se diminueze drastic.

Puterea și-a atins scopul, dar pe de altă parte, când însăși puterea are necesitatea de a comunica supușilor săi ce să facă, cum să voteze, trebuie să utilizeze un limbaj de masă simplu și chiar în acea ocazie utilizează televiziunea: câteva imagini au și un impact emotiv mai puternic decât orice discurs.

Astfel, limba engleză are un avantaj față de celelalte limbi datorită caracterului său imediat, dar în detrimentul expresiilor utilizabile cu scopul unei înțelegeri mai bogate din punct de vedere cultural. Pentru optzeci de mii de cuvinte dintr-un vocabular englezesc sunt folosite cel puțin o sută douăzeci de mii de cuvinte echivalente din limba italiană.

Aici mai trebuie precizat ceva: termenul "cultură" nu are nimic de-a face cu evoluția unui limbaj, dar indică cât de cunoscut este limbajul care se utilizează. Deci nu trebuie să se creadă că "specializare" și "cultură" sunt doi temeni care merg mână-n mână.

Un țăran din Amazonia care cunoaște doar trei sute de cuvinte poate fi mai specializat decât un african care cunoaște toată limba swahili, dar cu siguranță ultimul va fi mai cult.

LA ORIGINILE LIMBAJULUI

Dacă prin desene este posibil să se comunice cu un număr mai mare persoane, chiar dacă într-un mod imperfect, să încercăm să ne întoarcem în timp și să vedem ce anume a generat desenul, icoana, în căutarea Ideii Originale, care poate ne va permite să ne exprimăm într-un mod mai universal.

Desenul se naște printr-un proces pe care l-a dezvoltat creierul nostru, sub controlul minții, în timpuri destul de recente (milioane de ani). Înainte să existe desenul există simbolul.

Simbolul este o structură și mai primordială - putem să-l definim ca pe un desen primordial, dar care conține doar anumite elemente grafice, elemente care aparent nu au un sens imediat, dar se dovedesc a fi comprehensibile, în mod ciudat, pentru o parte profundă a conștiinței noastre.

Simbolul este ceva ce merge dincolo de un simplu desen, dar este format dintr-o expresie comunicativă care are de-a face cu spațiul care ne înconjoară. Spațiul care ne înconjoară este mecanismul prin intermediul căruia este citit simbolul.

Simbolul este ceva mult mai primitiv, deci este și mult mai interpretabil. Poate fi vorba despre o poziție pe care o adoptă corpul nostru "în mod simbolic" când vorbim în foneme. Poziția corpului nu vrea să fie un sistem comunicativ în plus, care să accentueze lucrurile pe care le spunem, ci pare să facă exact

contrariul. Adevăratul limbaj primordial este comportamentul, nu utilizarea fonemelor. De exemplu, în toate culturile de pe glob zeii sunt așezați în cer, iar monștrii cei răi în infernuri, în subteran.

Tot așa ridicăm capul spre cer când spunem: "*Ce zi frumoasă este astăzi!*"

Facem exact contrariul, lăsând capul în jos când spunem: "*Azi îmi merg toate rău!*"

Am putea spune, într-un anumit sens, că asta reprezintă o reelaborare spațială a conceptului original, pentru că în ADN-ul nostru avem informația simbolică conform căreia lucrurile bune sunt în sus și lucrurile rele sunt în jos.

În grafomecanică se știe perfect că sfera sensurilor este reprezentată de partea joasă a scrisului și sfera idealurilor de cea de sus.

În mod analog, gândul este identificat ca fiind nobil, pe când cea mai mare parte dintre culturi tinde să dea corpului o accepțiune mai puțin evoluată (unde "evoluție" și "bine" aparțin aceleiași sfere simbolice).

Din acest motiv există tendința de a cupla simboluri care însă au structuri generatoare de bază diferite.

Frumosul este și bun și viceversa; răul este urât. Dar asta nu este deloc adevărat!

Atunci ce înseamnă asta, că limbajul simbolic greșește? Sigur că nu! Înseamnă că, atunci când suntem în contact cu o persoană frumoasă ni se pare că aceasta este și bună, dar asta se întâmplă pentru că i se atribuie din start atât semnificația de "frumos" cât și cea de "bun" prin simpla accepțiune a pozitivului (sau contrariul pentru accepțiunea negativului).

Deci, simbolismul reprezintă cheia de lectură pentru a citi poziția lucrurilor în spațiu!

Sunt multe exemplele care se pot da pentru a demonstra ceea ce în realitate se demonstrează de la sine - șamanii aruncă pe jos pietricele sau alte obiecte, cum ar fi oasele de la animale mici, și, în funcție de poziția pe care acestea o iau, ghicesc, adică încearcă să reinterpreteze natura care îi înconjoară într-un sens foarte amplu, în prezent, în trecut și în viitor.

Sunt persoane care ghicesc în petele de cafea, în picăturile de ulei sau în cărți, distribuindu-le într-un spațiu simbolic exact.

Poziția luată de obiectele din jurul nostru este identificată cu ceva ce natura vrea să ne comunice. Acest proces de citire este cu totul inconștient, adică se întâmplă la un nivel care nu mai are nicio legătură cu subconștientul, ci cu o sferă mai profundă a ființei noastre.

La acest nivel se amestecă semnale care vin din subconștient cu semnele care derivă din inconștient, și, dacă pe de o parte subconștientul, prin lobul stâng, tinde să raționalizeze tot, inconștientul face exact opusul, netrecând prin rațiune, ci

prin "a simți" universul fără intermedierile fizice sau matematice caracteristice științei.

Acum depinde doar de capacitatea de a ști să înțelegi ceea ce este perceput, pentru că, dacă semnalele care vin de la lobul drept și de la cel stâng nu sunt coerente, rezultatul interpretării finale va fi viciat de eroarea perceptivă. Incapacitatea șamanului de a utiliza complet acest sistem s-ar datora unei puternice intervenții din partea rațiunii sale, fie ea câtuși de redusă, care ar polua puternic iraționalitatea sa și l-ar încurca în ceea ce privește adevărata semnificație a simbolului pe care îl citește și îl interpretează.

SCHIZOFRENICUL ȘI MINGIUȚA ROȘIE

Lipsa totală a subconștientului produce o interpretare eronată a poziției obiectelor în spațiu, urmată de incapacitatea de a se corela la lumea externă.

Schizofrenia este un exemplu evident, în care principiul cunoscut ca "relație dintre cauză și efect" este total inversat - schizofrenicul poate spune că, pentru că a găsit pe jos o mingiuță roșie atunci când mergea pe stradă, asta înseamnă că a merge pe stradă este periculos.

Dacă analizăm pentru un moment procesul mental al schizofrenicului, ne dăm seama că pentru el culoare roșie, din punct de vedere arhetipic, înseamnă cu adevărat pericol sau cel puțin trezește în el sentimentul că se află în pericol. Lipsa de intervenție din partea lobului stâng, sau cel puțin o proastă utilizare a subconștientului, îl împinge să caute o explicație rațională pentru un simbol. Rațiunea neintervenind, el nu face legătura corect între ceea ce a văzut cu ceea ce s-a întâmplat. De obicei, creierul nostru percepe lucrurile mai întâi cu lobul stâng și apoi cu cel drept, adică, o ființă umană normală întâi se gândește că există o cauză și apoi, ca urmare, există și un efect. Cauza este citirea realității virtuale de către lobul stâng, cel care a văzut o mingiuță roșie, care este un semn (realitatea virtuală - spațiu, timp și energie). Efectul apare după și în acest caz este ceva ce se așteaptă să se întâmple. Este în viitor și este perceput ca senzație neplăcută (pericol iminent, senzație legată de perceperea lucrurilor cu lobul drept, precogniție, realitate reală).
Cel care este schizofrenic inversează sistemul de percepție și pornește imediat inconștientul lobului drept al creierului iar rezultatul este: *"Cum mie îmi este frică, iată că natura mi-o confirmă printr-un semn, făcându-mă să găsesc o mingiuță roșie în drumul meu."*

Cum să se interpreteze acest fapt dintr-un punct de vedere generic? Foarte simplu - deoarece a simți lucrurile este un mod de a comunica cu Universul și pentru că această metodă este foarte apropiată de arhetipul care a produs această

senzație, trebuie precizat că acesta este un mesaj real, mult mai real decât vederea unei mingiuțe roșii (realitate virtuală).

Însă schizofrenicului îi lipsește total capacitatea de a face legătura dintre "a simți" (inconștient) și "a înțelege" (subconștient). De aici apare o singură soluție - schizofrenicul trăiește un moment de frică, pe care îl percepe foarte bine, dar căruia nu știe să-i dea o explicație conștientă, și, pentru a evita acest inconvenient structural al creierului său, atribuie vina (cauza) mingiuței roșii pe care a găsit-o (care din efect principal devine cază inițială). În acest exemplu se observă că limbajul simbolic al culorilor a rezistat probei. Senzația de frică este legitimă și subiectul nu greșește nicio interpretare pentru ceea ce simte. Eroarea se datorează incapacității sale de a citi realitatea virtuală în același mod în care citește realitatea reală. Pentru el este foarte ușor să simtă universul cu mare sensibilitate, dar nu înțelege nimic din ceea ce simte, pentru că nu poate să se coreleze la spațiul și timpul care îl înconjoară - el trăiește "aruncat în inconștient" și este extrem de emotiv.

Acest concept era exprimat de grecii antici cu o expresie arhetipică: *"Nebunii sunt cei care vorbesc cu zeii."* și azi am spune că sunt persoanele cele mai apropiate de sufletul lor.

Asta înseamnă că limbajul arhetipurilor poate fi înțeles foarte bine dacă ființa umană are capacitatea de a face să funcționeze corect atât lobul stâng cât și pe cel drept ale creierului său, adică să aibă două instrumente perfecte pentru a citi atât realitatea reală(Conștiința - imuabilă) cât și realitatea virtuală (spațiu, timp și energie - modificabile).

INTERACȚIUNI ARHETIPICE

Raportul care există între fonem și scris este asemănător cu cel dintre limbajul vorbit și cel simbolic. În clasele primare copilul vede figura frunzei iar alături este litera "EFFF". Copilul întâi învață că acel desen corespunde unei frunze și o redesenează, apoi, într-o secundă înțelege relația ce leagă desenul frunzei cu simbolismul semnului grafic "efff". În cultura noastră litera "efff" are o expresie fonemică care din punct de vedere onomatopeic amintește de zgomotul aerului, a vântului. Frunză, fonem, "flight" din engleză, zborul frunzei în vânt (efff și vvvî - două foneme asemănătoare n.a.), sunt asociate simbolic cu sunetul literei efff și această legătură este creată în mod spontan de culturile noastre.

Deci, prin intermediul poziției obiectelor în spațiu putem să le vorbim celorlalți. Acesta este principiul pe care îl aplică programarea neurolingvistică când examinează modul în care ne mișcăm, pentru a deduce ceea ce gândim în realitate.

Astfel, a desena în dreapta sus sau în stânga jos pe foaie este interpretat ca un semn al raportului pe care noi îl avem cu viitorul sau cu trecutul, cu sfera gândului sau cu sfera simțurilor. Deci, simbolul ar crea imaginea și aceasta ar crea fonemul.

În realitate mai există un pasaj intermediar important pentru a stabili ce este un arhetip. Înainte de a crea imaginea simbolismul creează culoarea. Abia apoi se creează imaginea colorată. Crearea culorii este importantă, pentru că ne sugerează că se poate vorbi prin intermediul culorilor. Nativii americani, care nu știau să scrie, aveau un limbaj bazat pe culori, un fel de cod extrem de funcțional în interpretarea sa. Spielberg, în filmul său "Întâlnire de gradul trei" arată o aeronavă care, pentru a comunica cu oamenii, mișcă forme colorate într-o succesiune rapidă.

Pare imposibil, dar limbajul culorilor este cu siguranță mai general decât cel al imaginilor. Testul culorilor creat de Max Lusher, psihanalist elvețian, spune foarte clar că o persoană se poate defini în baza primelor șase culori pe care le alege după preferință.

Culoarea produce stimuli interni care pot comunica cu inconștientul nostru mai bine decât o simplă imagine și culoarea este înțeleasă de toți, dincolo de propria cultură.

Într-adevăr, cu cât mergem înapoi, spre sursa din care a apărut comunicarea, ne dăm seama că nicio cultură nu este influențată de sistemul comunicativ simbolic.

Culorile au mereu o semnificație exactă, dincolo de timp și spațiu.

Roșu este identic cu focul, agresiunea, căldura, oxigenul.

Alb înseamnă "plin", proaspăt, lumină, impalpabil.

Albastru înseamnă cer, meditație, odihnă, așteptare.

Maro înseamnă casă, pământ, tradiție și tot așa.

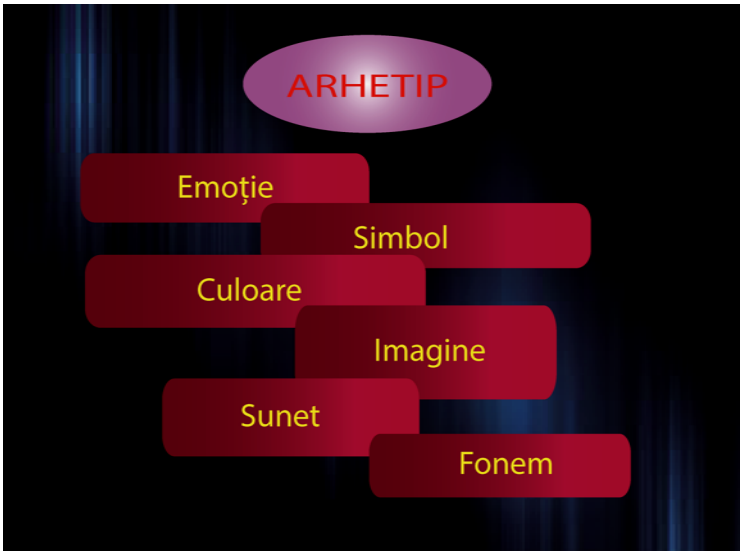
Dar la acest nivel încă există o oarecare interferență culturală care începe să modifice semnalul. Cu alte cuvinte, cultura leagă aceleași culori într-un mod aparent diferit.

Pentru noi, occidentalii, albul este viața iar negrul este moartea. Pentru africani este contrariul. Dar este ușor de înțeles că acest contrast aparent în interpretarea lucrurilor depinde doar de semnificația care i se dă vieții - din punct de vedere simbolic viața are culoarea pielii, iar moartea are culoarea opusă vieții.

La fel cum este introdusă culoarea între simbol și imagine, sunetul este introdus între imagine și fonem. În loc să vorbească, mulți tineri aparținând new age-ului, care au mari probleme de comunicare, folosesc un limbaj comun mai vast și mai ușor de utilizat - muzica. Dar desigur că nu trebuia să așteptăm cultura new age ca să se întâmple asta, ci era suficient să verificăm ce semnificație avea muzica pentru triburile mai primitive, în care este mai ușor să vorbești prin intermediu a ceva ce este cu siguranță mai puțin evoluat și deci mai bogat în expresivitate.

Sunetul deschide o cale de acces pentru comunicare, fiind mai profund decât cuvântul.

O demonstrație a acestui fapt este aplicarea muzicoterapiei în psihanaliză, ca de altfel și color-terapia.



Cu cât ne îndepărtam de expresia fonetică, cu atât mai mult ne apropiem de cea simbolică, și cu atât mai mult de limbajul utilizat,care, devenind general, poate fi înțeles de toată lumea în mod inconștient. Psihologul tinde să utilizeze aceste metode pentru că astfel este mai ușor de vorbit cu inconștientul și folosește un limbaj cu totul diferit de cel normal, mult mai arhetipic, așa cum vom vedea imediat.

Deci, simbolul creează culoarea; acesta creează imaginea, care creează sunetul, care apoi creează fonemul.

În fiecare transformare subiectul emite contribuția propriei culturi, și astfel, pornind de la o sursă unică, se ajunge la o serie de limbaje diferite, se ajunge la un Turn Babel cosmic incredibil. Chinezul nu vorbește cu jamaicanul doar pentru că este obișnuit să vorbească cu foneme. Deci, limbajul lor este atât de specializat încât doar exponenții aceluiași grup vorbesc acel limbaj și se înțeleg unul pe altul, dar procedând astfel omul pierde capacitatea de a comunica cu restul umanității din afara clanului său.

DAR CE CREAZĂ SIMBOLUL?

Simbolul este creat de arhetip și iată-ne în sfârșit ajunși la începutul limbajului, la arhetipuri, care sunt cărămizile existenței.

Însă arhetipul ridică o problemă: fiind o cărămidă fundamentală a Universului, conține în interiorul său esența realității reale și nu pe cea a realității virtuale (adică modificabilă), despre care s-a mai vorbit de multe ori.

Asta înseamnă că arhetipul nu poate fi în niciun mod desenat, văzut, descris, pentru că fiecare dintre aceste acțiuni depinde de axele spațiului, timpului și energiei, adică de tot ceea ce este realitatea virtuală și de tot ceea ce realitatea reală nu este.

Trebuie subliniat faptul că arhetipul nu reprezintă limbajul, ci ideea de limbaj, adică acel "ceva", care, prin intermediul unei operațiuni formele acționează asupra realității virtuale, modificând-o, interacționând cu ea.

Este adevărat că arhetipul este invizibil pentru noi, dar e la fel de adevărat că, la fel cum între simbol și imagine este culoarea care folosește la crearea imaginii, cum între imagine și fonem este sunetul care folosește la crearea fonemului însuși, și între arhetip și simbol este senzația. Senzația este un concept foarte abstract și din acest motiv îl voi numi, din motive de convenință, ***"emoție"***. În acest caz nu se mai lucrează cu limbajul care caracterizează metoda de lectură a Universului tipic lobului stâng al creierului, care se bazează pe spațiu, timp și energie - nu se comunică în câmpul realității virtuale, ci se folosește lobul drept al creierului, adică se comunică în câmpul realității reale. Realitatea reală nu admite traduceri proaste, pentru că este originea. Interpretările greșite sunt posibile doar în limbajul fonemelor, dar simbolismul permite deja foarte puține erori.

Lobul drept al creierului, care este utilizat de suflet pentru a vorbi minții umane și a cărui funcție devine exaltată la nivel de hipnoză profundă și chiar nu permite interpretări eronate. Inconștientul nu spune minciuni, pentru că în lumea arhetipurilor există doar realitatea, nu imaginea distorsionată a realității sau minciuna.

Ca prim rezultat al unei operațiuni pe care un arhetip a efectuat-o asupra noastră, putem simți prezența emoției; arhetipurile construiesc simbolul prin intermediul emoției pe care arhetipurile sunt capabile să le producă în lumea virtuală. Cu alte cuvinte, arhetipul acționează asupra virtualității producând emotivitate, care este citită mai ales de suflet și de inconștient.

Celelalte nivele ale limbajului sunt folosite de ființele vii pentru a-și comunica între ele propriile virtualități. Însă arhetipul este folosit pentru a facilita dialogul între părțile componente ale unei singure unități, adică facilitează dialogul dintre suflet și celelalte părți ale sinelui, care sunt mintea, spiritul și corpul.

AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE ALE UTILIZĂRII ARHETIPURILOR

Limbajul arhetipic are deci un avantaj: descrie mereu realitatea, nu înșeală niciodată, este comprehensibil pentru toate ființele din cosmos și nu este nevoie să înveți nu știu ce limbaj complicat pentru a vorbi cu o furnică sau cu un extraterestru, pentru că toți sunt construiți cu aceleași cărămizi și folosesc aceleași arhetipuri.

Arhetipurile sunt singurul mijloc pe care-l avem pentru a conversa cu inconștientul nostru, deoarece acestea sunt limbajul primar, care s-a născut înaintea subconștientului și conștientului.

Dar atunci de ce să nu utilizăm mereu doar acest tip de limbaj?

Deoarece "evoluția speciei umane" ne-a condus într-o altă direcție, cea a specializării, în defavoarea înțelegerii. A cunoaște bine doar un lucru a fost considerat mai bun decât a cunoaște bine totul, iar politica "*divide și cucerește*" a guvernanților a făcut restul - mai bine să ai operatori eficienți capabili să facă un singur lucru decât să ai persoane capabile să facă tot. Aceste ultime persoane ar fi capabile să se gestioneze singure și nu ar mai fi nevoie de niciun guvernant și de niciun guvern.

Nimeni nu le învață pe ființele umane să comunice cu mintea și toți spun că asta este imposibil, astfel omul pierde capacitatea de a dialoga cu Universul și nu-i rămâne decât să se încreadă într-un algoritm, care, deși este expresia unui limbaj extrem de sofisticat, nu îi va permite niciodată să aibă o viziune holistică.

Dar unii oameni, într-un anumit moment al existenței lor, redescoperă, aproape din greșeală, posibilitatea de a vorbi cu Universul prin intermediul arhetipurilor. Astfel, când subconștientul doarme, de exemplu pe durata visului, sau când e în hipnoză profundă, se poate vedea Universul așa cum este în realitate, dincolo de ceea ce teozofii numesc Maya, magie am spune noi, adică iluzie.

Culturile vechi, cum este cea a indienilor din India sau cea a vechilor chinezi, sau cea a mayașilor, credeau că ceea ce percepem este rodul unei viziuni distorsionate a realității. Chiar de pe timpul lui Socrate se discuta despre diferența dintre somn și stare de veghe, întrebându-se care dintre cele două stări descria realitatea. Azi, dacă nu ar fi fizica lui Bohm, care vorbește despre Universul holografic, nimeni nu și-ar mai aminti de asta.

Oamenii antichității aveau mai puține algoritme în cap, dar o capacitate mai mare de a asculta Universul, iar asta le permitea să aibă o viziunea mai detașată asupra realității virtuale și o percepție mai exactă în ceea ce privește limita dintre știință și magie, dintre virtualitate și realitate.

În acest fel, oamenii de știință cum ar fi Kekulè au inventat formula benzenului noaptea, visând, dând startul chimiei organice cu compuși aromatici. Einstein a văzut în mintea sa curbura spațiu-timp și a creat teoria relativității, dar

adevărata poveste a descoperirilor ştiinţifice este plină de exemple din care devine evident că nu raţiunea a fost cea care a produs acele invenţii, ci intuiţia, care izvorăşte dintr-un contact cu inconştientul, adică prin intermediul acelei porţi care conduce spre Univers.

În acest context, a se ajunge la descoperirea ştiinţifică înseamnă să fi avut un moment de iluminare, un moment de buddhism, pe care doar limbajul arhetipic îl poate dezvolta.

Nu mai suntem capabili să utilizăm pe deplin acest instrument util, dar pe durata vieţii noastre utilizăm doar o parte foarte mică, la nivel inconştient, şi nici măcar nu ne dăm seama, astfel petrecându-ne existenţa încercând să înţelegem ce sunt fenomenele paranormale sau cum de am avut vise premonitorii şi de ce uneori premoniţiile nu se adeveresc - încercăm să raţionăm, adică să folosim lobul stâng într-un domeniu în care se cere doar utilizarea lobului drept.

FUNCŢIONREA VIRTUALĂ A ARHETIPULUI

Arhetipul fiind prima idee, trebuie să verificăm cum s-a format această idee şi cum de poate să producă variaţii asupra realităţii noastre virtuale. În această lucrare nu este posibil să vorbim despre arhetipuri în mod arhetipic, pentru că nu ar trebui să utilizez niciun limbaj dintre cele pe care le utilizez, deci voi oferi un tablou al mecanismului prin intermediul căruia funcţionează arhetipul pe baza unor similitudini cu totul virtuale.

Arhetipul este ceva ce seamănă cu un operator matematic care operează pe o anumită mărime, care descrie o parte din Univers. Un operator matematic nu este altceva decât, de exemplu, semnul plus sau semnul minus, cel de împărţire sau înmulţire. Dar nu există doar aceşti operatori comuni, ci există operatori pe care noi înşine îi definim după bunul plac pentru a rezolva anumite probleme matematice. Operatorul este construit de noi pentru a altera anumite mărimi numerice care descriu o mărime fizică oarecare. Există operatori care acţionează direct pe mărimile fizice. De exemplu aceştia sunt aşa-numiţii operatori geometrici.

Operaţia de rotaţie a unui cub este de tip geometric - se aplică cubului operatorul rotaţie iar cubul se roteşte.

Asta se poate face şi la computer, dar şi într-un mod mai puţin intuitiv, pe o tablă, utilizând simboluri matematice.

Arhetipurile amintesc de operatorii matematici care operează asupra realităţii virtuale, adică supra spaţiului, timpului şi energiei şi care pot modifica,

prin intermediul unor reguli exacte, aparențele de spațiu, timp și energie, sau, ca să o spunem cu alte cuvinte, câmpul electric, magnetic și gravitațional.

Operatorii matematici trebuie să opereze pe ceva, pentru că altfel, dacă sunt luați separat, nu au nicio semnificație. Semnul matematic de adunare (+) dacă este așezat între două numere le transformă pe acestea într-un nou număr rezultat (sumă). În mod analog, operatorul arhetipic operează pe locuri de puncte din Univers și alterează componentele spațiu, timp și energie după niște reguli fixe. De exemplu, o regulă fixă este cea care împiedică ca ceva să fie creat din nimic, dar care permite ca ceva să fie transformat în altceva, sau, ca să ne exprimăm mai bine, nu se transformă nimic, dar se poate altera modul în care lucrurile se manifestă. Astfel, ceva care se prezintă ca masă poate fi transformată de arhetipuri în energie, schimbând modul în care se prezintă observatorului.

Acest tip de abordare este foarte bine cunoscut în interiorul Teoriei Super Rotației, unde singurul operator existent este operatorul de rotație și prin intermediul acestuia se poate descrie tot ceea ce compune Universul. Schimbând direcția rotației unui punct din Univers care este poziționat într-un domeniu de spațiu - timp - energie, ca și consecință se schimbă și modul în care acesta se prezintă (se "manifestă") observatorului.

Unicul act pe care operatorul arhetipic nu-l poate îndeplini este acela al creației. În realitate, creația seamănă mai mult cu " a arăta" sau "a nu arăta" ceva. Când nu se vede se spune că nu există, dar când acel ceva apare se spune că a fost creat din nimic.

În mecanica arhetipurilor un lucru oarecare este vizibil dacă interacționează cu altceva, dar dacă nu interacționează cu nimic, nu este vizibil (lipsa de interacțiune este echivalentă cu lipsa informației transportate, cu lipsa limbajului și cu lipsa arhetipului). Deci, arhetipul, operând în domeniul Universului, nu creează nimic, dar face vizibile lucrurile care fără el nu se manifestau.

Arhetipul este un operator care face posibilă manifestarea Universului în toate posibilitățile sale.

Această definiție, un pic mai matematică, ar putea fi mai apreciată de lumea științifică.

CÂTE ARHETIPURI EXISTĂ?

Această întrebare echivalează cu a întreba câte sunt operațiunile de transformare a realității virtuale pe care le putem face. Sunt persoane care deja și-au pus această întrebare: filozofi, exoterici, teosofi și persoane din diferite culturi, printre care și matematicieni și fizicieni.

Cred că pot să afirm că arhetipurile sunt doar douăzeci și două, douăzeci și unu plus unu, iar acest număr pare să împace multe culturi și multe moduri de gândire.

Ezotericii cred că simbolurile arcanelor majore nu sunt 22 din întâmplare (cărțile de tarot ale zeului Thoth, literele alfabetului ebraic, cele șaizeci și patru [21x3+1] de posibilități de a defini un I-Ching, cei 22 *Autiut* cu care Dumnezeu creează lumea în Sepher Jézirah), ci sunt corelate cu acest număr, dar, evitând o numerologie inutilă, ce ar putea fi lipsită de orice sens, trebuie să observat un lucru important. De fapt, acest număr se regăsește în foarte multe culturi și în nenumărate texte, fie ele sacre sau ezoterice. Dintr-un punct de vedere rațional, rațional cu lobul stâng al creierului, asta nu ar însemna nimic. Dar gândit intuitiv, adică prin senzația oferită de lobul drept, trebuie să ne întrebăm: oare de ce foarte mulți s-au orientat exact la acel număr?

Arhetipurile există cu adevărat, fiecare dintre noi are în interiorul său această informație și fiecare poate, pe parcursul existenței sale, să o extragă în mod inconștient și să o simtă adevărată prin limbajul arhetipurilor. Această primă observație m-a făcut să cred că ar trebui să se dea mai multă atenție acestui număr.

SĂ NUMĂRĂM CĂRĂMIZILE!

Cu siguranță cititorul începe să se plictisească, dar, înainte să trecem la partea cea mai distractivă, cea experimentală, trebuie să mai oferim o altă clarificare importantă.

Douăzeci sunt și aminoacizii legați de funcțiile ADN-ului. În realitate, anumite articole susțin că ar fi vorba de **douăzeci și unu** de aminoacizi secvențiali ai ADN-ului.

Într-o lucrare precedentă de-a mea arătam că sunt **douăzeci și unu** de aminoacizii, dar acest lucru oricum are de-a face cu munca pe care o face ADN-ul în a-i secvențializa.

Atunci care ar fi cea de-a **douăzeci și doua** cărămidă?

A douăzeci și doua pare să conțină toate informațiile primelor douăzeci și unu: un arhetip din care sunt generate toate celelalte, un arhetip al arhetipurilor. Practic, acesta ar fi concluzia care ar reieși din textele antice sacre, ezoterice sau de alte feluri. Lucrarea la care mă refeream mai înainte, care lua în considerare aminoacizii secvențiali ai ADN-ului uman, demonstra că cel de-al douăzeci și doilea arhetip era chiar ADN-ul însuși, adică cel care conținea informațiile ce permiteau ca cei douăzeci și unu de aminoacizi să aibă un sens.

Pentru mine, scrierea acelei lucrări a fost doar un moment distractiv și nimic mai mult, m-am distrat băgând în criză gândirea științifică modernă, în încercarea de a clătina un pic tronul lui Galileo în favoarea celui care era mag și nu om de știință. Însă puneam în relație cele douăzeci și două de litere din alfabetul ebraic cu douăzeci și două de simboluri chimice cu totul străine alfabetului. Și dacă alfabetul ar fi fost și el compus din douăzeci și două de instrucțiuni? Și în limbajul de programare numit Basic instrucțiunile fundamentale care îi permiteau unui computer să execute un program erau douăzeci și două.

Dacă axele virtualității sunt cu adevărat trei (spațiu, timp și energie) și dacă sunt șapte modelele formative ale Universului (așa-zisele universuri paralele), trebuie să precizăm că șapte ori trei este egal cu douăzeci și unu, iar cel de-al douăzeci și unulea punct ar fi cel pe care unii fizicieni îl numesc punctul omega (centrul de unde se naște tot - arhetipul arhetipurilor).

Dar dacă acest sistem nu se suprapune unei critici, ajungem ca Peter Kolosimo, care a măsurat vârful pantofilor săi și a spus că rezultatul era un multiplu al lui 3,14 (pi grecesc), trăgând concluzia că cizmarul său avea de-a face cu extratereștri. Ideea este că Kolosimo avea dreptate în ceea ce privește pi-ul grecesc - pentru că toate au legătură cu 3,14 - dar se înșela în ceea ce-l privea pe cizmar, care nu avea nimic de-a face cu extratereștrii. Universul se bazează pe pi-ul grecesc și von găsi acest număr în toate manifestările universale.

Oh, atunci ar putea fi adevărat că, dacă noi găsim numărul douăzeci și doi peste tot, sunt exact douăzeci și două arhetipurile care descriu tot.

Tabelul publicat la începutul acestei lucrări pare să fie o demonstrație. Există douăzeci și două de moduri de a te mișca în Universul nostru virtual (cum vom vedea mai bine peste câteva momente), sau mai bine, douăzeci și unu de moduri plus unu, ultimul fiind cel al modului de " a sta nemișcat", un operator care conține toate celelalte mișcări, și, cum el le conține pe toate, nu dă naștere niciunei mișcări.

Aceste douăzeci și două de moduri de a acționa sunt compatibile cu douăzeci și două de tipologii de comportament inconștient. Se demonstrează foarte ușor că nu există altele, pentru că celelalte sunt în realitate suma operațiilor care se pot obține din cele douăzeci și două originale.

În această etapă a cercetării nu este vital să afirmăm fără echivoc că arhetipurile sunt 22, dar în acest punct al lecturii este important să-l fi determinat pe cititor măcar să reflecte la faptul că arhetipurile au un anumit număr, foarte bine definit. Poate chiar sunt 22!

În continuare sunt redate câteva exemple de semnificație arhetipică a manifestării, exemple care dacă sunt interpretate greșit dau naștere unor tâmpenii numerologice foarte ușor de identificat în viața cotidiană.

Numerele și culoarea

Câte sunt culorile?

Culorile fundamentale sunt trei. Celelalte culori se formează prin amestecarea diverselor cantități din primele trei culori. De exemplu, dacă alegem ca și culori de bază albastrul, verdele și roșul (Sistemul RGB), putem construi trei axe carteziene în care diferitele procente de R, G, B (Red, Green, Blue) identifică un punct de o culoare exactă.

Din ce motiv misterios și ancestral culturile noastre antice vorbeau despre șapte culori fundamentale, faimoasele culori ale curcubeului? A varia trei parametri ca R, G și B pe șapte planuri de bază conduce la a avea douăzeci și unu de combinații, plus încă una care le conține pe toate - în cazul culorii această combinație este albul.

Culoarea este legată într-un mod intim de psihologie, iar Max Lusher, psiholog elvețian, susține că există ființe umane cu o personalitate comparabilă din punct de vedere tehnic cu o culoare.

Deci este posibil să avem douăzeci și două de personalități de bază?

Numerele și sunetul

Cine știe din ce motiv, arhetipic, principalele note din cultura noastră muzicală sunt șapte? Și cine știe de ce acordurile recunoscute, adică amestecul sunetelor de bază, care de exemplu se pot regăsi pe tastele unei Korg sunt, ia ghiciți câte, douăzeci și două?

Dar sunetul este legat de comportament și nu m-ar mira dacă la ființele umane ar exista douăzeci și două de tipuri de comportament-bază, stimulate de tonalitățile muzicale potrivite.

Muzicoterapia funcționează pe parametrii conform cărora este posibil să se influențeze comportamentul uman prin ascultarea anumitor tipuri de sunete.

Matematica ca descriere a Universului

David Hilbert (1862-1943), matematician german din Konigsberg, Prusia, a studiat și a lucrat în Germania, mai ales în Gottingen, chiar dacă a călătorit mult prin lume. Pe lângă contribuțiile din domeniul teoriei numerelor algebrice, a

analizei funcționale, a diverselor argumente de fizică matematică și calcul a variațiilor, el este cunoscut pentru o operă fundamentală de geometrie: *'Grundlagen der Geometrie'*. În această operă el reface riguros toată geometria, bazându-se pe metoda axiomatică. O astfel de lucrare a fost prețioasă, deoarece, chiar dacă metoda deductivă a fost aplicată de pe vremea lui Euclid, aranjările logice ale geometriei până acum erau incomplete, conținând multe asumări tacite, multe definiții lipsite de sens sau tautologice și diverse defecte din punct de vedere logic și formal. **Mai ales că aranjamentul lui Hilbert prevede trei concepte primitive, șase relații indefinite și douăzeci și una de axiome din care să se deducă toate proprietățile figurilor geometrice.** El a fost una dintre cele mai influente figuri din timpul său și în onoarea sa astăzi sunt numite "spațiile lui Hilbert" spațiile cu dimensiuni infinite. Faimoase au rămas cele douăzeci și trei de "întrebări", adică problemele nerezolvate, pe care le-a lăsat moștenire matematicienilor moderni și care au stimulat anumite dezvoltări ale gândirii matematice a sec. XX.

Gusturile și mirosurile

Deci ar fi posibil să codificăm simțul, văzul, percepția în general, prin intermediul a douăzeci și două de tipuri de parametri fundamentali.

Câte tipuri de arome și gusturi există, sau mai bine spus, câte gusturi putem defini cu aproximație? Pe când primul fel de clasificare se bazează pe caracteristicile chimice și fizice ale diferitelor materii aromate, naturale și sintetice, al doilea fel prevede o repartizare după tipul de miros, indiferent de volatilitate, de persistență și de efectul pe care fiecare materie primă o conferă unui parfum. Prima clasificare utilă de acest fel este publicată în 1865, de marele cosmetician Eugene Rimmel și prevede o subdiviziune de 18 grupuri de mirosuri de bază. Însă în anii '20, un alt cosmetician, R. Cerbelaud, a elaborat o schemă cu 45 de grupuri, ghicind și legăturile dintre un grup și altul.

Este destul de probabil ca mirosurile fundamentale, pe baza cărora se construiesc celelalte, să fie efectiv 22, iar cel de-al douăzeci și doilea să fie "niciun miros", reprezentând arhetipul care le conține pe celelalte douăzeci și una.

Miresmele și culorile

Ce parfumuri se potrivesc unei anumite stări sufleteşti? Culorile nu sunt altceva decât vizualizarea sentimentelor. Aşa cum se întâmplă cu simţul mirosului, şi percepţia culorii este strâns legată de sistemul limbic. Deci, când ne concentrăm pe o anumită culoare, de exemplu pe roşu aprins, se poate percepe energia extraordinară care emană dintr-o astfel de culoare. Pe de altă parte, un albastru închis şi profund are un puternic efect de calmare. Preferinţa pentru anumite culori scoate în evidenţă starea sferei emotive, ca de exemplu, sentimentele şi starea sufletească. Faptul că parfumurile şi culorile sunt procesate de acelaşi centru cerebral (sistemul limbic) evidenţiază că trebuie să existe un raport între culoare şi miros.

Limbajul

Cunoscutul rabin Eliphas Levi, în scrisorile pe care i le-a trimis baronului Spedalieri, în legătură cu studiul Cabalei ebraice, încearcă să dea o semnificaţie celor 22 de litere ale alfabetului ebraic, limba pe care Domnul şi Dumnezeul lui Avraam a dat-o poporului său. Învăţatul atribuie inconştient senzaţii arhetipice fiecărei litere, într-o primă tentativă de explica în mod raţional simbolurile-bază care se adăpostesc în inconştientul său:

1. Aleph – Tată
2. Beth – Mamă
3. Ghimel – Natură
4. Daleth – Autoritate
5. He – Religie
6. Vau – Libertate
7. Dzain – Proprietate
8. Cheth – Repartiţie
9. Theth – Prudenţă
10. Iod – Ordine
11. Caph – Forţă
12. Lamed – Sacrificiu
13. Mem – Moarte
14. Nun – Reversibilitate
15. Samech - Fiinţă Universală
16. Gnain – Echilibru
17. Phé – Imortalitate
18. Tsade - Umbră şi reflex

19. Koph – Lumină
20. Resch – Recunoaștere
21. Shin – Putere totală
22. Thau – Sinteză

În cele zece lecții ale sale despre Cabală, Levi continuă astfel:

"Ideile exprimate prin intermediul numerelor și a literelor sunt realități incontestabile. Aceste idei se interconectează și se pun de acord la fel ca numerele identice. Se mută logic de la unul la altul.

Bărbatul este fiul femeii, dar femeia iese din bărbat, la fel ca numărul unității.

Femeia exprimă natura, dar natura dezvăluie autoritatea, creează religia, care este utilizată ca bază pentru libertatea ce-l face pe om propriul maestru și maestru al universului, etc.

Faceți rost de un set de cărți de tarot (dar cred că deja aveți unul) și etalați-l în două serii de câte zece cărți, alegoric numerotate de la unu la douăzeci și doi.

Veți vedea toate figurile care explică literele.

Cât despre numerele de la unu la zece, veți găsi explicația repetată de patru ori, prin simbolul bastonului, sau sceptrul părintelui, cupa deliciilor a mamei, spada, conflictele iubirii, banii sau fecunditatea.

Cărțile de tarot sunt în cartea hieroglifică a celor douăzeci și două de căi iar explicația lor sumară se găsește în cartea atribuită patriarhului Avraam, care se numește Sepher Jézirah.

Înțeleptul Court de Gebelin a intuit primul importanța cărților de tarot, care sunt marea cheie a hieroglifelor hieratice. Simbolurile și numerele se regăsesc în profețiile lui Ezechiel și ale Sfântului Ioan.

Biblia este o carte inspirată, dar cărțile de tarot sunt cartea inspiratoare. Se și numea 'învârte roata', iar de 'tarot' vine de la 'Tora'. Anticii Roza-Cruce le cunoșteau, iar marchizul de Suchet vorbește în cartea sa despre iluminați... Court de Gobelin a văzut în cele douăzeci și două de chei ale tarotului reprezentarea misterelor egiptene și invenția lor i-o atribuie lui Hermes Trismegistul, care a mai fost numit Thaut sau Thoth.

Este adevărat că hieroglifele tarotului se regăsesc pe monumentele antice din Egipt; este adevărat că semnele acestei cărți, trasate pe stele (element arhitectural n.t.) sinoptice complexe sau pe plăci de metal asemănătoare cu tableta isiacă a lui Bembo, erau reproduse separat, pe pietre gravate sau pe medalii, care mai târziu au devenit amulete sau talismane.

Astfel se separau paginile cărții infinite în diversele sale combinații, pentru a le reuni, a le transporta și a le aranja într-un fel mereu nou, pentru a obține oracolele inepuizabile ale adevărului. "

A interpreta adevărata semnificație a arhetipurilor poate fi anevoios și a oferi o interpretare univocă, neinfluențată de propriile credințe, poate fi la fel de complicat. În acest fel s-au cimentat mulți în interpretarea simbolică a arhetipurilor, în care pot fi smulse multe similitudini, dar este evident că în realitate un arhetip nu poate fi reprezentat cu un simbol.

Unde se comite această imprudență, de acolo apar și diferențele.

Pentru a ne da seama de acest lucru este suficient să comparăm această tabletă a celor 22 de drumuri cu interpretarea rabinului Levi. (http://www.taote.it/menu.htm).

TAVOLA DEI 22 SENTIERI

Aleph	L'Iniziato	1	A	1	Il Mago
Beth	Magia	2	B	2	La Porta del Santuario
Ghimel	Procedimento	3	G	3	Iside Urania
Daleth	Autorità	4	D	4	La Pietra Cubica
Hé	Religione	5	E	5	L'Iniziato
Vau	Libertà	6	V - U	6	Le Due Strade
Zain	Maestria	7	Z	7	Il Carro
Chet	Equilibrio	8	CH - H	8	La Giustizia
Teth	Prudenza	9	TH	9	L'Eremita
Iod	Destino	10	I -Y	10	La Ruota
Caph	Manipolazione	11	C - K	20 - 500	La Forza
Lamed	Perdono	12	L	30	Il Sacrificio
Mem	Trasmutazione	13	M	40 - 600	La Morte
Nun	Combinazioni	14	N	50 - 700	La Temperanza
Samech	Contrasto	15	S - X	60	Il Diavolo
Ain	Esperienza	16	O	70	La Torre
Phé	Karma	17	P-PS-F-PH	80 - 800	Le Stelle
Tsadé	Ombra	18	T - S	90 - 900	La Luna
Koph	Luce	19	Q	100	Il Sole
Resh	Ritorno	20	R	200	La Resurrezione
Shin	Sintesi	21	S - SH	300	La Corona dei Magi
Tau	Potenzialità	22	T	400	Il Folle

Această interpretare greșită se verifică pentru că arhetipul construiește o senzație, senzația dă naștere unui simbol, iar acesta se reprezintă cu un desen.

Acum senzația poate conduce iar la arhetipul de pornire fără să ne fie teamă că pot apărea erori, dar se înțelege imediat că, dacă analizăm ultimul tabel și analizăm corespondența dintre literele ebraice și semnificația lor, ne aflăm în fața unor cuvinte care nu corespund unor senzații.

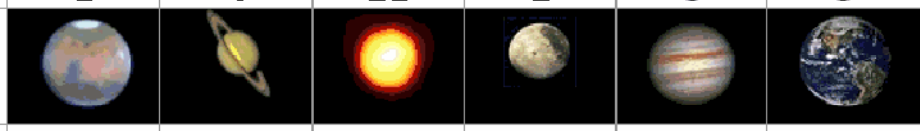
De exemplu, litera Koph corespunde luminii. Dar lumina nu este o senzație. În realitate, arhetipul oferă o senzație, care apoi formează imaginea luminii în creierul nostru.

Deci o imagine și nu o senzație.

Nu este ușor să te întorci de la lumină la arhetip, pentru că, în funcție de cultura pe care o ai, a vedea lumina poate avea total alt înțeles.

Senzația corespunde literei Kophda și nu "luminii", adică "a percepe senzația de lumină" și a reflecta la ceea ce se simte.

De fapt, confuzia se naște atunci când cultura noastră încearcă să interpreteze arhetipurile - arhetipurile nu trebuie interpretate, ci trebuie percepute.

PIANETI	MARTE	SATURNO	PLUTONE	LUNA	GIOVE	TERRA
ARCANGELI	Camael	Binael	Azrael	Gabriel	Hesediel	Uriel
	"Mano Destra di Dio"	"Visione di Dio"	"Aiutato da Dio"	"Opera di Dio"	"Favore di Dio"	"Luce di Dio"
FUNZIONI	amministra la giustizia PRINCIPATI	ordinatore universo TRONI	regge occulto e mistero (SUBTERRESTRI)	intuiz. creative - nascite ANGELI	ricchezza e benessere DOMINAZIONI	reggente Terra - pace UMANITA'
SEPHIROT	GEBURAH	BINAH	(SUBTERRA)	YESOD	HESED	MALKUTH
NUMERI	1	4	11	2	8	5
IMMAGINI						
GLIFI	♂	♄	♇	☽	4	⊕
SIMBOLI	ATTIVITA'	CONCRETEZZA	SESSUALITA'	EMOTIVITA'	PROSPERITA'	CENTRATURA
	Energia Vitalità Intraprendenza	Radicamento Concentrazione Focalizzazione	Potenza Vita-morte Segreto	Creatività Fluidità Adattabilità	Nutrimento Crescita Felicità	Concretezza Fiducia Potere
ORGANI	SANGUE	OSSA	GENITALI	RENI	FEGATO	STOMACO
CHAKRA	MULADHARA		SVADISHTHANA		MANIPURA	
ELEM. YOGA	TERRA (materiale)		ACQUA		FUOCO (materiale)	
ELEMENTI MTC	LEGNO		ACQUA		TERRA (spirituale)	
COLORI						
LIVELLI	EMO PSICHE	OSTEO PSICHE	GENITO PSICHE	URO PSICHE	EPATO PSICHE	GASTRO PSICHE
MERIDIANI	Maestro del cuore	Rene	Triplice riscaldatore	Vescica	Fegato Vescica biliare	Milza-pancreas Stomaco
SEGNI ZODIACALI	ARIETE Yang Fuoco-cardinale	CAPRICORNO Yin Terra-cardinale	SCORPIONE Yin Acqua-fisso	CANCRO Yin Acqua-cardinale	SAGITTARIO Yang Fuoco-mutevole	TORO Yin Terra-fisso
METALLI	FERRO	PIOMBO	BARIO	ARGENTO	STAGNO	ANTIMONIO

Un exemplu de acest tip de confuzie îl avem în cele două tabele prezentate în această pagină și în următoarea, unde zeci de culturi încearcă să se intersecteze pentru a găsi un fir comun care să conducă la interpretarea arhetipurilor (http://www.raphaelproject.com/home.htm).

Repet: ***arhetipurilor nu li se dă o interpretare, pentru că acestea sunt cele care oferă interpretarea.***

Prin intermediul lor se interpretează Universul și nu invers.

PIANETI	VENERE	SOLE	HERMES	MERCURIO	NETTUNO	URANO
ARCANGELI	Haniel	Michael	Raphael		Asariel	Ratziel
	"Gloria di Dio"	"Simile a Dio"	"Dio guarisce"		"Legato da Dio"	"Segreto di Dio"
FUNZIONI	governa amore-armonia PRINCIPATI	combatte il male ARCANGELI	guaritore celeste VIRTU'		governa acque oracoli (EXTRATERRESTRI)	conosce i segreti CHERUBINI
SEPHIROT	NETZACH	TIPHERET	HOD		(DAAT)	HOKMAH
NUMERI	6	10	12	3	7	9
IMMAGINI						
GLIFI	♀	☉	☿		♆	♃
SIMBOLI	AMORE	CORAGGIO	CONTATTO	ESPRESSIONE	INTUIZIONE	SAPIENZA
	Bellezza Armonia Affettività	Volontà Autodeterminaz. Forza	Relazionalità Scambio Comunicazione	Verità Intelligenza Trasmutazione	Sensibilità Sensitività Contemplazione	Consapevolezza Saggezza Trascendenza
ORGANI	CUORE	TIMO	POLMONI	GOLA	IPOFISI	ENCEFALO
CHAKRA	ANAHATA		VISHUDDHA		AJNA	SAHASRARA
ELEM. YOGA	ARIA		ETERE		MAHA TATTVA	
ELEMENTI MTC	FUOCO (spirituale)		METALLO		TUTTI	
COLORI						
LIVELLI	CARDIO PSICHE	IMMUNO PSICHE	PNEUMO PSICHE	LARINGO PSICHE	ENDOCRINO PSICHE	NEURO PSICHE
MERIDIANI	Cuore	Polmoni	Intestino crasso	Intestino tenue	Vaso concezione	Vaso governatore
SEGNI ZODIACALI	BILANCIA Yang Aria-cardinale	LEONE Yang Fuoco-fisso	GEMELLI Yang Aria-mutevole	VERGINE Yin Terra-mutevole	PESCI Yin Acqua-mutevole	ACQUARIO Yang Aria-fisso
METALLI	RAME	ORO	MERCURIO	MERCURIO	ALLUMINIO	ZINCO

În realitate noi lucrăm încontinuu cu arhetipurile, dar este inconștientul nostru cel care face asta, fără să ne spună ceva, în *background*, dacă putem spune așa.

OPERATORII GEOMETRICI ȘI VIZIUNEA GEOMETRICĂ A UNIVERSULUI LUI PLATON

Matematica este un limbaj științific foarte bun, foarte specializat, capabil să descrie destul de bine variabilele realității virtuale universale, adică lucrurile care se schimbă, dar nu este capabilă să descrie realitatea reală, adică ceea ce rămâne mereu una și aceeași, iar realitatea reală este doar una. Dacă ar fi fost două realități reale, între cele două realități ar fi fost non-realitatea, dar cum non-realitatea nu există, realitatea reală trebuie să fie una singură. În afară de spațiile lui Hilbert există doar patru operatori geometrici fundamentali care permit simularea variațiilor (mișcărilor) pe care le poate suferi un obiect în Universul nostru. Este bine să amintim că deplasarea unui obiect corespunde deplasării unei informații, deci cei patru operatori care descriu mutarea unui obiect, sau mai bine spus variația sa fundamentală, reprezintă un limbaj. Dacă exprimăm acest limbaj prin geometrie am spune că există:

- Rotația unui loc de puncte în jurul unei axe.
- Translația unui loc de puncte de-a lungul unei axe
- Contracția unui loc de puncte în jurul unei axe.
- Inversiunea unui loc de puncte pe o axă.

Acești operatori geometrici funcționează pe trei axe - energie, timp și spațiu - astfel, în Universul nostru există în total 12 posibilități primare de a modifica o informație virtuală.

Pe lângă acestea mai există și alte operațiuni - primele trei de deasupra, dar cu semnul schimbat:

- Antirotația (rotația în sens opus) unui loc de puncte în jurul unei axe.
- Antitranslația (translația în sens opus) unui loc de puncte de-a lungul unei axe.
- Expansiunea unui loc de puncte în jurul unei axe.

http://sauron.mat.unimi.it/~alzati/Geometria_Computazionale_98 99/apps/geocomp/index.htm

Acești operatori (care în total sunt 7), dacă ținem cont de axele energie, spațiu și timp, formează împreună un total de **21 de operatori arhetipici**. De fapt, există doar o singură posibilitate de inversiune a unui loc de puncte pe o axă, pentru că nu este posibil să se aibă decât o singură imagine speculară, nu două. Prin urmare, nu există anti-operatorul inversiunii unui loc de puncte, atâta timp cât există anti-operatorii celorlalți trei operatori.

Bineînțeles că rămâne exclus din acești 21 de operatori operatorul cu numărul douăzeci și doi - imobilitatea (lipsa de variație) - care este compus și din suma algebrică a celorlalți 21.

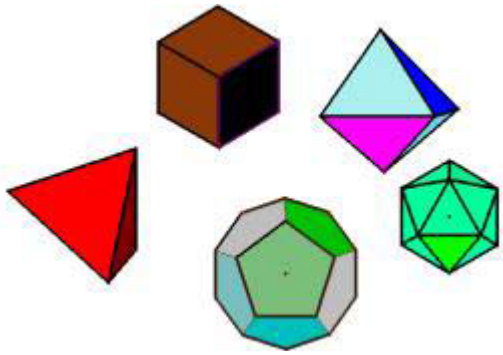
Acest ultim operator ar putea fi reprezentat simbolic ca arhetip al tuturor arhetipurilor.

Din acest studiu geometric reiese foarte clar că în realitate arhetipurile principale și adevărate sunt douăzeci și unu plus unu, adică primele patru aplicate celor trei axe fundamentale; celelalte sunt doar variații de semn, dacă putem spune așa, ale unui arhetip original, provocate de existența dualismului în Universul Virtual în care ne aflăm. Una dintre caracteristicile fundamentale ale virtualității este prezența dualismului, care nu este altceva decât o reprezentare a aparenței și nu a unei realități fizice. Pe această situație se bazează greșeala pe care o fac unii în a crede că arhetipurile sunt doisprezece în loc de douăzeci și unu (sau viceversa), așa cum vom vedea imediat.

Adevărata semnificație a numerelor doisprezece și douăzeci și unu depinde de dualismul universal, care este singurul responsabil pentru această ambiguitate aparentă, care, mai ales în lumea ezoterică, a produs confuzie în mintea celui care încerca să raționalizeze această materie.

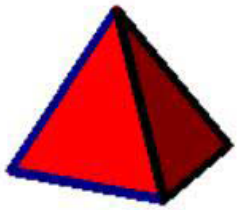
Dacă semnificația profundă a arhetipului este prezentă în interiorul nostru, nu trebui să o căutăm în cărți, pentru că aceasta va apărea când o vom căuta. Se pare că, dacă ne apucăm să reflectăm, putem obține mereu, independent de cultura fiecăruia, același concept al arhetipului. De exemplu, Platon geometrizează arhetipic spațiul prin intermediul utilizării formelor pure din geometria euclidiană iar rezultatele sunt oarecum deconcertante chiar și pentru matematicienii de azi.

SOLIDELE PLATONICE

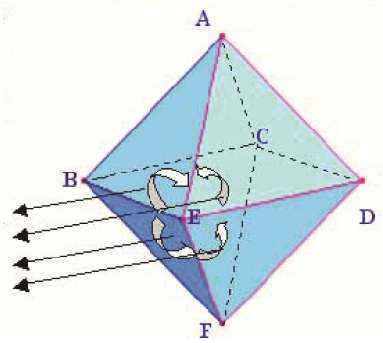


Platon susține că Universul poate fi descris prin intermediul formelor geometrice simple, din care derivă toate celelalte - noi le vom numi **șabloane**. Mai ales că patru solide geometrice ar reprezenta cele patru elemente alchimice fundamentale.

Primul solid care este luat în considerare de Platon este tetraedrul, care reprezintă **focul**.



Al doilea solid pe care Platon îl ia în considerare este octaedrul:

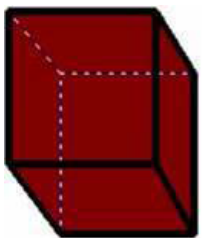


A doua figură se formează din aceleași triunghiuri, unite în opt triunghiuri echilaterale, astfel încât să se obțină un unghi solid din patru unghiuri alungite. Această figură este forma **aerului** și a octaedrului.

Al treilea solid este format dintr-o sută douăzeci de triunghiuri unite între ele și din doisprezece unghiuri solide, fiecare unghi solid fiind cuprins de cinci triunghiuri echilaterale și douăzeci de triunghiuri ca bază. Această figură, a **apei**, este icosaedrul regulat, pentru că fiecare față este un triunghi echilateral compus din șase triunghiuri dreptunghice scalene, rezultând astfel că icosaedrul este compus din 120 de elemente. În mod similar, octaedrul este compus din 48 și tetraedrul din 24. După cum puteți observa, triunghiul dreptunghic scalen constituie baza celor trei figuri descrise, ceea ce explică de ce focul, aerul și apa se pot genera unul din celălalt, dar pentru al patrulea element acest lucru nu este posibil. Al patrulea element este pământul, iar lui îi va fi atribuit ca bază triunghiul dreptunghic isoscel. Dar triunghiul dreptunghic isoscel a general natura celei de-a patra figuri (a patra figură este **cubul** și reprezintă **pământul**), care este compusă din patru triunghiuri isoscele cu unghiuri drepte unite în centru, astfel încât să formeze un pătrat; șase dintre aceste pătrate, unite împreună, formează opt unghiuri solide, fiecare dintre ele derivând din combinarea a trei fețe mărginitoare. Iar figura corpului care rezultă de aici devine cubică, cu o bază de șase patrulatere echilaterale. Este foarte important pasul făcut în Timeo [XXI-XXII], în care sunt

descrise motivele care implică asocierile dintre forme şi elemente şi modul în care acestea se pot transforma din unele în altele, pentru că aceasta este una dintre cele mai semnificative paradigme ale imaginilor figurilor în știință:

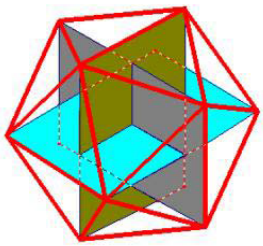
"Iar pământului să-i atribuim figura cubică, pentru că, dintre cele patru elemente este cel mai imobil și dintre corpuri cel mai maleabil. Și este necesar ca acel corp să fie astfel, pentru că are cele mai solide baze. Baza este mai solidă când este compusă din triunghiuri cu laturi identice decât atunci când este compusă din triunghiuri care nu au laturile la fel, iar dintre figurile plane care compun fiecare tip de triunghi, tetragonul echilateral, atât în parte cât și per total, este mai bine fixat corpul care este compus din triunghiuri echilaterale; iar apa are figura cea mai puțin mobilă față de celelalte, a focului este cea mai mobilă, iar a aerului este intermediară: deci cel mai mic corp este al focului, cel mai mare este al apei iar între acestea este cel al aerului. Cel mai ascuțit este corpul focului, al doilea din punct de vedere al ascuțimii este al aerului, iar al treilea este al apei...Din toate aceste forme, cea care are cel mai mic număr de baze este cea mai mobilă prin natura sa, pentru că este cea mai tăioasă și în fiecare parte a sa este cea mai ascuțită dintre toate, dar și cea mai ușoară, fiind construită din cel mai mic număr de părți identice. Astfel, a doua are gradul doi al tuturor acestor calități, iar a treia gradul trei. Deci este corect ca figura piramidei să aparțină elementului și germenelui focului, să zicem că a doua prin generalizare este cea a aerului și a treia este cea a apei. Iar aceste elemente trebuie să le concepem a fi atât de mici încât niciuna nu poate fi văzută de noi, decât dacă sunt unite mai multe de același tip se poate observa masa lor. După raporturile de numere, mișcări și alte proprietăți, Demiurgul, după ce a îndeplinit aceste lucruri cu exactitate, atât cât permitea natura necesității spontane și convingerea, a așezat peste tot proporția și armonia.



Pământul, întâlnindu-se cu focul, este dezmembrat de ascuțimea acestuia, umblând dintr-o parte în alta, până când părțile sale, întâlnindu-se, se reunesc din nou, pentru că acestea nu ar putea niciodată să se transforme în altă figură. Dar apa, dezagregată de foc sau chiar de aer, este posibil, recompunându-se, să devină un corp de foc sau două de aer. Și dacă aerul se dezintegrează, din fragmentele uneia dintre cele două părți ale sale se pot naște două corpuri de foc... Și viceversa este posibilă - două corpuri de foc se pot recompune într-un singur corp de aer. Iar dacă aerul este distrus, din două părți și jumătate de aer se poate forma o parte întreagă de apă."

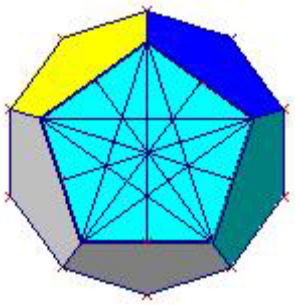
Toate acestea devin comprehensibile având în vedere că, cu numărul de fețe ale icosaedrului, forma apei, este posibil să formăm două octaedre, forma aerului,

și un tetraedru, forma focului, și în plus, cu fețele octaedrului se pot forma două tetraedre.



"Mai era o a cincea combinație, iar Demiurgul a folosit-o pentru a decora Universul."

Despre această a cincea figură, **dodecaedrul**, care are ca fețe 12 pentagoane regulate, nu mai există nicio informație în Timeo. Dodecaedrul este asociat deci cu imaginea interiorului Universului, originea chintesenței și imaginea perfecțiunii, pentru că, față de celelalte poliedre regulate, conform teoriei pitagoreice, se apropie cel mai mult de sferă. Ideea că aceasta se apropie cel mai mult de perfecțiune, pentru că seamănă cel mai mult cu sfera - care este simbolul perfecțiunii și a adevărului pentru că este identică cu ea însăși din toate punctele de vedere și observare - este utilizată de Platon în dialogul Phaidon [110b-110c].



(http://www2.polito.it/didattica/polymath/htmlS/argoment/Matematicae/Giugno_03/Cap4.ht ml#23up). Deci și Platon crede "în mod arhetipic" că Universul poate fi reprezentat utilizând numărul 12.

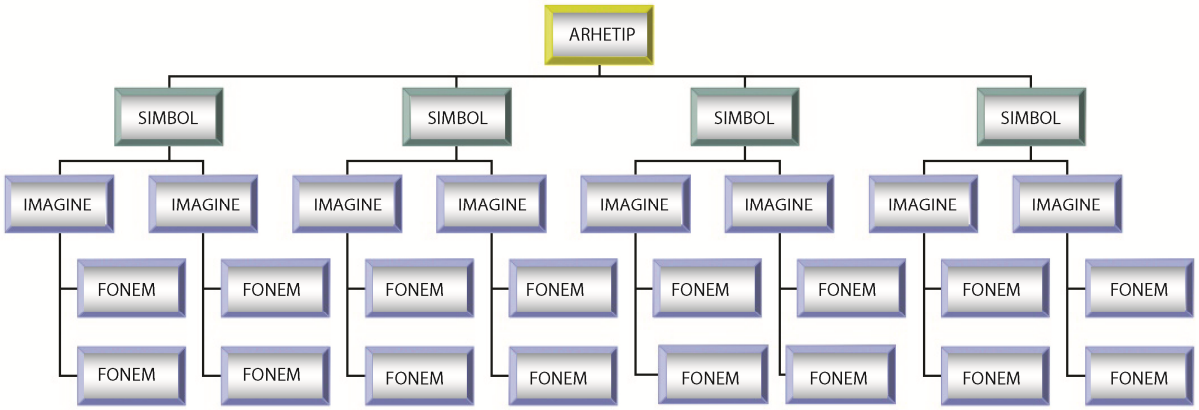
CUM SĂ SE EVITAȚI ERORILE

Un arhetip, prin intermediul emoției, produce diferite simboluri, care, având toate aceeași origine, vor avea aceeași semnificație. Astfel, fiecare simbol va oferi prin intermediul culorii, diverse imagini, care, la rândul lor, vor produce diferite foneme.

Și astfel, este ușor de demonstrat că oricare ar fi rezultatul fonemic final, acesta, dacă ne întoarcem, va oferi un singur simbol, care, la rândul său, va oferi un singur arhetip de pornire. Pentru a da un exemplu clasic din zilele noastre, există sute de *crop circle* trasate în câmpurile englezești de grâu, cărora nimeni nu știe să le dea o explicație.

Ei bine, cercurile autentice din lanuri ar trebui să aibă toate o singură semnificație - să fie simboluri care sunt reprezentate de diferite desene, dar toate să aibă un singur arhetip inspirator.

Sute de hieroglife care vor să însemne un singur lucru. (Vezi și semnificația arhetipică a cercurilor din lanurile de grâu http://www.ufomachine.org)



Deci, în principiu, același fonem poate crea milioane de expresii verbale, dar toate au aceeași semnificație inconștientă, adică sunt citite de inconștient ca și cum ar avea aceeași semnificație. Același arhetip este transformat în interiorul fiecărei persoane, în funcție de cultura personală, în diferite simboluri. Atunci când, pornind de la verbalizare, se încearcă parcurgerea drumului invers, spre

arhetipului-sursă, intră în acțiune încă o dată cultura proprie, făcând-se din nou o greșeală.

Pentru o înțelegere mai bună să dăm un exemplu practic.

Să pornim de la un arhetip care trebuie să ofere ideea de energie și să presupunem că acesta dezvoltă în subiectul "A" formarea unei culori - galbenul (culoarea soarelui și a flăcării). Dacă ne întoarcem de la vizualizarea flăcării (icoană) la simbolism, putem spune că flacăra amintește de "căldură". În acest moment intervine experiența subiectului, care, în funcție de amintirile pe care le are va asocia flacăra cu familia, cu căminul domestic, cu momentul când a suferit o arsură, cu momentul când a avut febră, cu momentul când l-a văzut pe Sfântul Duh și tot așa. În acest mod se pierde adevărata urmă a drumului care trebuie parcurs înapoi spre arhetipul generator.

Este evident că eroarea este produsă de amintirea propriilor experiențe, care sunt strâns asociate cu imaginile amintite.

ATENȚIE! Nu imaginea pe care ne-o amintim este cea care ne determină să parcurgem înapoi drumul spre arhetipuri, ci senzația pe care am simțit-o prima dată când am văzut sau am vizualizat flacăra.

Trebuie ca subiectul să retrăiască condițiile în care arhetipul i-a furnizat imaginea flăcării și trebuie să retrăiască senzațiile pe care le-a simțit când a văzut flacăra. Iconografia flăcării percepute sau reamintite nu este importantă, ci senzația pe care o retrezește icoana și simbolul care a creat-o.

Imaginea este un subprodus al arhetipului, dar emoția este mult mai apropiată de arhetip, este primul subprodus al arhetipului și este mult mai asemănătoare cu acesta.

Reevocarea senzației produce în interiorul nostru un efect imediat, care reproduce aceeași stare sufletească care a fost provocată în mod arhetipic prima dată când flacăra a apărut în mintea noastră, readucându-ne în starea de atunci și determinându-ne astfel să retrăim senzația, făcându-ne să ne reamintim ceea ce se întâmplă și de ce. În termeni practici, oricine privește un desen din *crop circle*, nu trebuie să privească desenul în sine, care nu-i va spune nimic dacă nu ceva ce este legat de experiența sa de viață - trebuie să fie atent la senzația pe care o simte când privește acea hieroglifă. Ce gândește, ce trăiește în interiorul său, ce senzație are! Acea senzație va conduce persoana la adevărata sursă, la adevăratul răspuns și la adevărata semnificație a *crop circle*-ului pe care-l privește. Croiset, cunoscutul personaj elvețian dotat cu puternice capacități paranormale, atunci când colabora cu poliția pentru a găsi cadavrele persoanelor dispărute, ținând în mână doar un obiect care a aparținut celui dispărut, simțea oare acea "senzație"?

"Senzația" îl punea în contact direct cu lumea arhetipurilor, deci cu adevăratul mod de a vedea lucrurile, de care depinde cel virtual.
http://www.skepsis.nl/croiset.html

Fără nicio intenție de a-i deranja pe comparatiști, ar trebui să spun că marea majoritate a oamenilor noștri de știință sunt comparatiști, pentru că aceștia simt această "senzație" când mai au puțin și descoperă ceva nou. Apoi spun că cele care au condus la această descoperire, fie ea mare sau mică, au fost studiul și munca experimentală. Nu este adevărat! Este vorba de cu totul altceva, ceva ce poate pune în contat propriul eu cu Universul și este vorba de a trăi senzația pe care "ceva" o produce în noi. Dacă acest proces este efectuat corect, se înțelege ce a provocat "senzația de", adică au pus mâna pe o bucățică de Univers.

Utilizarea arhetipurilor și cunoașterea simbolurilor care izvorăsc din acestea sunt baza înțelegerii totale.

Ce vreau să spun cu asta?

Vreau să spun că, dacă se cunosc arhetipurile, se cunoaște și tipul de simbol care izvorăște din acestea, astfel încât să se interpreteze corect matricea inițială.
Dacă în analiza comportamentală cineva mă agresează verbal, eu trebuie să înțeleg ce anume a declanșat agresiunea verbală, pentru că astfel voi putea înțelege ce l-a deranjat pe interlocutorul meu la nivel inconștient, fără a mă implica într-o agresiune verbală banală, care de cele mai multe ori pare lipsită de motiv și deplasată.

Pentru asta, la nivel de Programare Neurolingvistică (PNL), trebuie să verific cum s-a mișcat interlocutorul care stă în fața mea, încercând să văd ce mișcări a făcut corpul său. Mișcările sale sunt imagini și el este ca o marionetă în mâna unui păpușar care mișcă firele. Firele sunt mișcate de inconștient și parțial controlate de subconștient.

Trebuie să reușesc să transform mișcările sale (desene în spațiu) în simboluri și să înțeleg ce arhetipuri au dat viață unor astfel de simboluri.

Doar astfel voi ști ce dorea în realitate interlocutorul să-mi comunice, independent de ceea ce a spus și astfel voi ști ceea ce nici măcar el nu reușește să înțeleagă la el însuși.

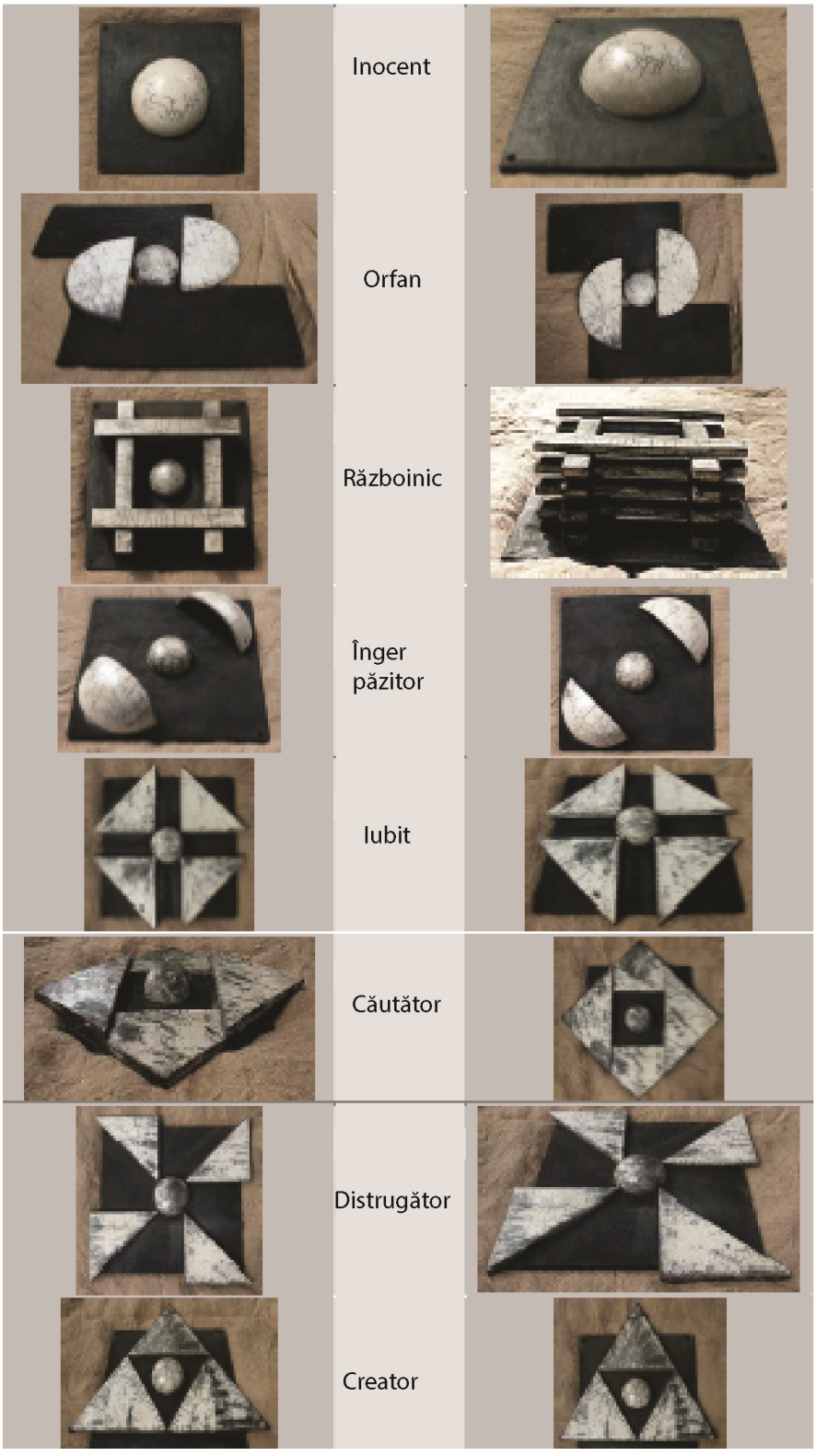
Simbolul grafic, mișcarea, sunetul sau culoarea care ne sunt comunicate trebuie să fie citite arhetipic, dar cum se face asta?

Multe culturi tind să simbolizeze inconștient arhetipurile prin intermediul formelor. Acest proces, dacă pe de o parte este o banalizare a conceptului de arhetip, pe de altă parte demonstrează că există cu adevărat o relație între simbol și formă și că relația dintre arhetip și simbol este atât de inconștientă încât depășește orice barieră culturală.

Pentru a da un exemplu banal - cultura Reiki consideră că arhetipurile personalității sunt 12 și le definește prin forme exacte (http://www.reiki.it/Intensivo.php).

1.INOCENT	2. ORFAN	3.RĂZBOINIC	4. ÎNGER PĂZITOR
5.IUBIT	6.CĂUTĂTOR	7. DISTRUGĂTOR	8. CREATOR
9.SUVERAN	10. MAG	11.ÎNȚELEPT	12. NEBUN

dintre care mai jos sunt prezentate niște elaborări grafice:


Inocent
Orfan
Războinic
Înger
păzitor
Iubit
Căutător
Distrugător
Creator

În cartea intitulată "SĂ TREZIM RĂZBOINICUL DIN NOI - Doisprezece arhetipuri pentru a ne găsi pe noi înșine", scrisă de Carol S. Pearson, editată de Astrolabio, se spune că în interiorul nostru sunt doisprezece imagini, care sunt activate în diferite momente ale drumului nostru psihologic și cărora le corespunde moduri de a gândi, a de vedea lumea, comportamente.

A înțelege asta înseamnă a pricepe limitele și posibilitățile propriilor modele pe care le avem despre lume și despre propria identitate, înțelegând mai bine, în raporturile interpersonale, în fața cui ne aflăm.

Prin intermediul acestor imagini grafologia poate analiza personalitățile umane fundamentale. Care sunt aceste imagini?

Sunt aceleași: Inocentul, Orfanul, Războinicul, Îngerul păzitor, Căutătorul, Distrugătorul, Iubitul, Creatorul, Suveranul, Magul, Înțeleptul și Nebunul.

Pentru o altă cultură (Școala de Ascensiune Globală), lucrurile sunt diferite (http://digilander.libero.it/sdag.info/home.htm).

Există 18 Holograme/Arhetipuri care caracterizează umanitatea în complexitatea sa. Fiecare persoană încorporează în sine, începând cu nivelul 3000, acea holograma care caracterizează în special propria persoană. Fiecare hologramă este caracterizată de o anumită caracteristică umană. În realitate, fiecare persoană are o anumită hologramă principală, iar celelalte sunt holograme secundare într-o ordine exactă. În timpul ascensiunii se încarnează din prima o hologramă, iar apoi, odată completată încarnarea propriei holograme principale, se încorporează încet, încet și celelalte holograme, astfel încât să devenim oameni din ce în ce mai perfecți și compleți. Astfel de holograme permit încorporarea adevărată și pură a caracteristicilor conexe acestora, caracteristici care într-un fel fiecare le are deja în interiorul său, dar care nu sunt exprimate în mod complet și pur. Iată cele 18 Holograme/Arhetipuri și caracteristica principală a fiecăreia. Nimeni în afară de Dumnezeu și noi înșine nu poate cunoaște cu certitudine holograma noastră, cu toate că o astfel de hologramă este ușor de recunoscut de către persoanele care ne cunosc bine. Numerele date diverselor holograme au fost puse doar din comoditate. Hologramele liliachii sunt în relație cu energia feminină, însă cele în albastru sunt în relație cu energia masculină.

Tipologie

1. INTELECTUAL - Îi place să studieze și să învețe foarte multe lucruri
2. SOCIABIL - Îi place să cunoască multe persoane
3. FILOZOF - Îi place să-și pună întrebări despre realitate pentru a o înțelege
4. NATURALIST - Îi place să fie în contact cu natura
5. PACIFIST - Îi place să aibă o viață liniștită
6. UMANIST - Îi place să aibă raporturi umane profunde

7. SINCER - Îi place să spună adevărul cu fiecare ocazie
8. SPONTAN - Îi place să fie el însuși în orice circumstanță
9. SPIRITUAL - Îi place să glumească despre orice
10. SPORTIV - Îi place să își antreneze corpul
11. PRUDENT - Îi place să aibă încredere doar în cei pe care îi cunoaşte bine
12. INOFENSIV - Îi palce să nu facă rău nimănui
13. CORECT - Îi place ca fiecare să aibă ceea ce merită
14. SĂNĂTOS - Îi place să aibă grijă de propria sănătate
15. COMUNICATIV - Îi place să vorbească cu lumea
16. RECEPTIV - Îi place să-i asculte pe ceilalți
17. REZERVAT - Îi place să aibă o sferă privată
18. GENEROS - Îi place să împartă cu ceilalți ceea ce are în plus

Aceste tentative de a raționaliza lumea arhetipurilor demonstrează oricum că în profunzime există ceva adevărat, dar că raționalizarea care este făcută este mult mai lungă decât cea formulată în această lucrare.

SEMNIFICAȚIA ARHETIPICĂ A POVEȘTILOR ȘI MITURILOR

• Poveştile sunt basme pentru copii. **Greşit**.
• Poveştile sunt înțelese de copii. **Adevărat**.
• Poveştile au un mare succes. **Greşit** - poveştile care spun ceva tuturor, indiferent de cultura pe care o au, au mare succes. **Adevărat**, și pentru că de celelalte povești nu se știe absolut nimic.

Este deci corect să ne întrebăm de ce anumite povești au un succes mondial, dincolo de timp și de spațiu, iar altele nu. Trebuie să ne întrebăm de ce anumite filme și cărți au un succes răsunător, iar altele nu.

Cred că în general povestirile destinate să aibă succes sunt cele care sunt recunoscute inconștient ca pline de arhetipuri, arhetipuri care sunt capabile să ofere anumite senzații sufletelor persoanelor. Celelalte nu spun nimic nimănui și nu sunt percepute, adică recunoscute inconștient.

Iată niște exemple clasice:

Pinocchio

Pinocchio - poveste minunată și cunoscută în toată lumea. Ce îi determină succesul? Sigur nu povestea în sine, care cu siguranță nu este atât de deosebită. O păpușă de lemn care devine om - doar un joc prin care copiii să învețe să nu mai spună minciuni?

Sigur că nu!

Pinocchio, povestea scrisă de Collodi, între paranteze mare mason și ezoterist, se referă la mitologia glandei pineale, faimosul Al treilea ochi...și de aici Pin-Occhio ("occhio" în italiană înseamnă ochi n.t.).

Dar în poveste metafora trece și de cel care o scrie, și iată că apar adevăratele personaje.

O marionetă inanimată care prin intermediul magiei zânei Fantina devine ființă umană.

Personajele sunt foarte clare. Tatăl Geppetto și Fatina nu sunt, așa cum spun psihologii moderni, tatăl și mama copilului care crește, ci cu totul altceva. De fapt, aceștia joacă rolurile Spiritului și Sufletului, iar bucății de lemn, Pinocchio, îi rămâne rolul corpului. Povestea spune că ființa umană devine ea însăși când Sufletul, Spiritul, Mintea și Corpul se reunesc împreună - în exact acel moment o creatură construită de Geppetto (Spiritul), întâlnește Sufletul (Fatina) și face pace cu Mintea (greierul vorbitor) și Pinocchio devine uman; în acel moment omul devine divin. Divinitatea omului personificat de Pinocchio se naște din fiul Spiritului și al Sufletului, reprezentați prin aspectele de bărbat și femeie, cele două arhetipuri pentru antonomaza masculinului și femininului.

Mintea îmbracă veșmântul unui animal și nu ar putea fi altul decât un greier. Aceeași figură a greierului este foarte importantă și reprezintă o minte strivită de necesitățile corpului, de supraviețuirea cotidiană, de cedarea în fața tentațiilor corpului, de viața frumoasă și de odihnă.

În existența sa, marioneta este manevrată de alții, dar o ființă umană adevărată nu se lasă manevrată de nimeni.

Pinocchio, dintr-un om normal, se ridică în mod alchimic la nivel de om etern când își dă seama de tot ceea ce există și de adevăratele valori ale Universului.

Autorul, tot în mod inconștient, nu își dă seama că îl determină pe Pinocchio să recite rolul umanității și chiar îl caracterizează pe personajul său prin cel căruia îi crește nasul atunci când spune minciuni. Acest lucru, pentru Programarea Neurolingvistică reprezintă o invitație la nuntă, și chiar gestul de a-și atinge nasul într-un anumit fel echivalează, la nivel inconștient, cu rostirea unei minciuni. Collodi nu știe nimic despre Programarea Neurolingvistică, dar în interiorul său citește semnalele pe care sufletul său le trimite și pe care inconștientul său le împinge în sus, spre subconștient și spre simțurile externe. Astfel se naște o povestire pe care cel care a scris-o nu o cunoaște la nivel conștient, dar pe care o

recunoaște la nivel inconștient; de altfel la fel vor face și cititorii, care, în povestea lui Pinocchio vor citi inconștient limbajul arhetipurilor.

Frankenstein și King Kong

Sunt două istorii identice, chiar dacă din punct de vedere iconografic foarte diverse. Ca și cercurile din lanuri, după părerea mea au aceeași semnificație, chiar dacă din punct de vedere iconografic sunt diferite, King Kong și Frankenstein reprezintă același lucru. Monstrul?...Sigur că nu. Este vorba despre ceva ce este ascuns metaforic între coperțile povestirii. Ceva de care nici măcar autorii nu și-au dat seama în timp ce scriau.

Adevăratul Frankenstein nu este un monstru, ci un fel de Golem construit de un om de știință nebun. Frankenstein este cel bun, dar este violent pentru că nu are subconștient și este schizofrenic. Monstrul se împrietenește cu o fetiță, care reprezintă încă o dată partea feminină din tot, adică sufletul. Monstrul nu are suflet, dar e atras de fetiță, care este singura în măsură să-l ajute să supraviețuiască în rătăcirea sa.

Omul de știință nebun îl reprezintă pe omul fără suflet, care creează pentru a putea el însuși să-și garanteze gloria științei mondiale și creează fără să se întrebe măcar o dată dacă creația sa va putea fi fericită sau nu. Creatura sa nu poate avea viitor, pentru că este chiar societatea cea care o refuză pentru că este diferită. Doar fetița îl plânge pe Frankestein după moarte, pentru că sufletul vede în toată această poveste un eșec al umanității.

Însă King Kong reprezintă ceva ascuns planetei noastre, un fel de conștiință rea care încă nu apăruse. Dar la un moment dat iese din pădure și se manifestă ca forță brută. Și aici maimuța este reprezentarea umanității primitive.

Este bună, puternică și naivă, dar este atrasă de fata frumoasă, și aici simbol al părții sufletești feminine.

Bestia nu vede în "Suflet" o fată pe care să o "mănânce"...și cum ar fi posibil așa ceva? Ea vedea în fată aspectul sufletesc și este atrasă de ea, dar este mai ales curios. Acest aspect reprezintă arhetipic curiozitatea pe care primitivul o are pentru evoluție, unde evoluția este ținută în mod simbolic în palma mâinii stângi, cea care depinde de lobul drept al creierului.

Fetei nu îi este frică de bestie. Păi cum ar putea să-i fie frică Sufletului de ceva?

În ultimele versiuni ale acestui film Sufletul are mereu părul în vânt (aerul este arhetipul sufletului). Sufletul este interesat de King Kong, la fel cum era și de

Frankestein - un corp în care să intre, prin intermediul căruia să se îmbunătățească și pe ea, dacă asta ar fi fost posibil.

Dar omul fără suflet nu înțelege, tinde să distrugă ceea ce este diferit și vrea să cheme sufletul la el, sufletul părând că nu are grijă de sine însuși și pierde timpul în ghearele acelui monstru, care de fapt nu este deloc un monstru.

Puterea armatelor și a ignoranței contra dorinței Sufletului și a uimirii Bestiei.

Beep-beep și Will-Coiotul

Desenele animate, mai ales cele de succes, nu scapă influenței arhetipurilor, ci din contră, așa cum în lumea fantastică totul este posibil, pentru că acea lume aparține în mod normal lobului drept, care mai este considerată și magia Universului, iese în evidentă în inconștient și este posibil să se observe acele accente ale manifestărilor sufletului, care în această lume virtuală de obicei sunt barate de către ipocriți și oamenii de știință.

Coiotul urmărește o pasăre care dă impresia că își bate joc de el, dar el vrea să o prindă cu orice preț. Dar de ce? Pentru a o mânca? Sigur, că nu! Nu s-a mai auzit niciodată de un coiot care să mănânce acea pasăre ciudată, care poate nici nu este comestibilă.

Semnificația simbolică a acestei situații este cu totul diferită - coiotul vrea să prindă pasărea pentru că aceasta reprezintă ceva ce poate fi cucerit, ceva ce se poate AVEA. În aceste condiții, dacă cumva reușește să o prindă vreodată, ar fi deziluzionat, pentru că nu ar ști ce să facă cu ea sau, și mai bine, nu și-ar mai aminti de ce a alergat după ea atâția ani.

Coiotul reprezintă umanitatea care se bazează pe posesiune și nu pe a fi.

Pasărea reprezintă partea sufletească a umanității. Simbolismul este foarte clar. Atâta timp cât coiotul își va dori să prindă ceva, nu va reuși. Va reuși doar dacă va dori să fie lucrul acela. Pasărea este reprezentată astfel pentru că Sufletul zboară prin aer (aerul fiind simbolul arhetipic al Sufletului) pe când coiotul este ancorat de pământ și sforțările sale de a-și lua zborul sunt inutile, mai ales cele care implică tehnologia, demonstrând că tehnologia reprezintă moartea umanității.

În rarele ocazii în care coiotul uită de legile fizicii, adică uită că se află într-o realitate virtuală, reușește să imite Sufletul. Cu alte cuvinte, poate merge prin aer, dar va cădea imediat ce își va aminti - simbolismul conținut în această imagine este foarte clar. Telespectatorul trebuie să se întrebe de ce atunci când privește desenele animate menționate mai sus sau filmul “King Kong” sau prima versiune a filmului “Frankenstein”, ține în interiorul său cu cel mai slab, adică cu monstrul sau coiotul.

Pentru a răspunde trebuie să ne întrebăm ce se simte telespectatorul când coiotul, pentru a nu știu câta oară, nu reușește să-și atingă obiectivul - se simte dezamăgire în interior.

Cum? Se simte dezamăgire privind un desen animat? Asta e o prostie!

Nu este deloc o prostie. Cine are suflet, înțelege inconștient semnificația simbolică a scenelor pe care le privește și sufletul său reacționează, emițând arhetipuri. Arhetipul se manifestă prin "senzația de", care se revarsă mereu în a simți lucrurile într-un mod emoțional. După câteva clipe de privit desenul animat telespectatorul se întreabă ce se întâmplă și decide imediat că este vorba despre o prostie, apoi trece mai departe - lobul stâng a pus iar stăpânire pe marioneta Pinocchio!

E.T se întoarce acasă

Filme științifico-fantastice am văzut multe, însă unele lovesc imaginația mai mult decât altele și par să deschidă în interiorul nostru un pasaj prin care în sfârșit subconștientul tace și-i permite inconștientului să vorbească. E.T este unul dintre acești E.T. și încă o dată are o relație preferențială cu un copil și nu cu un adult, oricum, niciodată nu are relații cu un adult de sex masculin, care și în acest film îl persecută și vrea să îl captureze. În film mama copilului face pe intermediarul între el și extraterestru. Extraterestrul nu este reprezentarea unui extraterestru, așa cum și-ar putea imagina lumea, ci este ceva mai mult. E.T. suntem noi! Noi cei care vrem să ne întoarcem acasă!

E.T. este reprezentarea adevăratei noastre esențe, sufletul nostru, dar și celelalte părți din noi. Filmul spune că există speranță și trezește în noi sentimentul de nostalgie. Aceasta este senzația pe care sufletul o recunoaște ca adevărată - *"Gata, m-am săturat de locul ăsta! Acum plec în altă parte!"*. E.T. îl reprezintă pe cel fără nume (la fel ca Sufletul) care face parte dintr-un grup de extratereștrii nu foarte bine identificabili (la fel ca Sufletul), care a venit aici pentru a descoperi și a experimenta (la fel ca Sufletul) și la fel ca Sufletul este căutat de militari, adică de cei care vor să posede și nu să fie. Bicicletele copiilor zboară ca într-o poveste, pentru este forța lobului drept al creierului cea care depășește legile fizicii, cea a Sufletului. Și aici, toate tehnologiile din lume nu pot să egaleze Sufletul.

E.T. salută copilul, dar îi spune în mod arhetipic:

"Ne vom regăsi." Sau: *"Când vei fi mai mare și vei înțelege, vom fi mereu împreună; acum, această uniune permanentă nu este posibilă, omul trebuie să se maturizeze, dar poate într-o zi..."*

E.T. arată cu degetul în sus, reprezentare simbolică a celui bun, așa cum a mai fost precizat precedent. E.T. nu este abandonat de grupul său. Cum ar putea o parte din Suflet să fie abandonată de restul din sine însuși?

E.T. se pare că este neîndemânatic, înțelept, dar incapabil să vrea răul altora. E.T. se exprimă prin corpul său neîndemânatic, dar mai ales prin intermediul ochilor, care nu degeaba sunt albaștri.

De fapt, Sufletul nu este interesat de corp, ci de privire, care, arhetipic vorbind, este oglinda sa.

Povestea prezintă simbolic nevoile sufletului și reușește să facă asta foarte bine, pentru că ele sunt recunoscute chiar de Suflet.

În acest sens toate legendele noastre sunt mari alegorii ale miturilor, în spatele cărora se află poveștile Sufletului și în acest mod sunt citite și interpretate.

Deci acestea sunt povestiri, nu povești de adormit copiii, adevărate mesaje pentru Sufletul-copil care se află în noi.

Oglinda din poveste

Din punct de vedere arhetipic, imaginea în oglindă conține un simbolism foarte puternic. Anumite populații nu vor să se lase fotografiate, motivând că sufletul lor rămâne prizonier în imaginea fotografiei abia făcute. Ce să mai spunem despre povestea în care diavolul vrea să fure sufletul, tocmai pentru că el nu are suflet și este privat de imaginea sa în oglindă? Încă o dată, în poveștile populare și în legende iese în evidență arhetipul, care produce un simbolism ușor de interpretat.

În vechiul și binecunoscutul film *"Portretul lui Dorian Gray "*, personajul principal face un pact cu diavolul, care, la sfârșitul jocului, va dori, ca întotdeauna, sufletul lui Dorian în schimbul imortalității sale fizice. Dar povestea îl pedepsește pe Dorian, demonstrându-i apoi că sufletul și corpul trebuie să stea împreună, într-un proces ce cunoaștere reciprocă, pentru că sunt absolut necesari unul altuia.

Miticul Narcis, vrând să se privească în apele unui lac, cade și înecă. A te privi în oglindă înseamnă a-ți privi în minte (al cărui simbol arhetipic este apa). A încerca să te afunzi în propria minte pentru a căuta corpul îi aduce lui Narcis moartea, pentru că sufletul trebuie căutat ca reședință a imortalității și nu ca altceva. A căuta altceva înseamnă a nu găsi Sufletul și deci a pieri pentru totdeauna.

Un alt personaj care cade în oglindă este Alice din "Alice în țara minunilor". A cădea în oglindă înseamnă a se arunca în propriul inconștient, a deveni

schizofrenici, pentru a vedea realitatea reală. Alice, dincolo de oglindă, nu vede lumea într-un mod distorsionat așa cum s-ar vedea stând aici.

Adevăratul univers se vede bine doar din cealaltă parte a oglinzii, adică doar sufletul știe să vadă bine, pe când aici imaginea este legată de modelele mentale construite de subconștient.

Aici se vede realitatea virtuală, dar dincolo de oglindă, unde s-a aruncat Alice, legile fizicii nu mai funcționează - nu sunt legi pentru că Realitatea Reală nu are nevoie de legi și nu poate fi descrisă. Acolo, în regatul conștiinței pure, se construiesc legile pentru "aici".

Apoi ce să mai spunem despre Vrăjitoarea cea rea care se privește în oglindă ca să afle cine este cea mai frumoasă? Dincolo de oglindă este o voce care echivalează cu greierul vorbitor din Pinocchio și care reprezintă Mintea, care intermediar între lobul stâng și cel drept ale creierului, între subconștient și inconștient și între real și virtual. Această voce îi spune Vrăjitoarei că cea mai frumoasă nu este ea, ci Albă ca zăpada.

Dar cine sunt Vrăjitoarea cea rea și Albă ca zăpada?

Anumiți psihologi văd în Vrăjitoarea cea rea pe mama unei fete adolescente care vrea să o împiedice pe fată(Albă ca zăpada) să crească.

Chiar admițând și această interpretare, în realitate lucrurile sunt mult mai simple. Albă ca zăpada și Regina sunt același personaj, cum sunt mama și fiica - ultimele sunt transpuse în timp, pe când primele sunt transpuse în realitate. Partea rea e ființa care privește corporalitatea, exteriorul, în realitatea virtuală constituită din Spațiu, Timp și Energie.

Dar Albă ca zăpada este încarnarea Sufletului, exact așa cum este prezentată de obicei - naivă, pură, fără capacități aparente de a interacționa cu Universul care o înconjoară.

În paradisul terestru mărul cules din copacul binelui și al răului, pe care se bazează înșelăciunea biblică, nu este altceva decât un fruct simbolic, așa cum tind să demonstreze psihologii moderni. Acel fruct, de fapt, a fost mâncat de rasa umană, și, odată ingerat, oferă celui care s-a hrănit cu el conștiința realității virtuale (binele și răul) și îl face pe om virtual, adică mortal, deci este un venin.

Și Albă ca zăpada se hrănește cu această înșelăciune, nu cu cea a șarpelui ci cu cea a vrăjitoarei, iar ideea înșelăciunii apare pentru a pune în mișcare toată povestea. Omul este înșelat într-un anumit moment din dezvoltarea sa.

Cine este autorul înșelăciunii? El însuși - să nu uităm că și Vrăjitoarea cea rea nu este altceva decât partea virtuală a Albei ca zăpada, partea virtuală din ea. Albă ca zăpada nu moare, ci rămâne suspendată într-un fel de letargie. Putem să ne întrebăm de ce ea nu moare și de ce Vrăjitoarea nu o elimină definitiv? Pentru că Albă ca zăpada este Sufletul și Sufletul este imortal! El poate fi doar închis, blocat undeva pe când Universul își vede de treabă, dar nu poate fi eliminat.

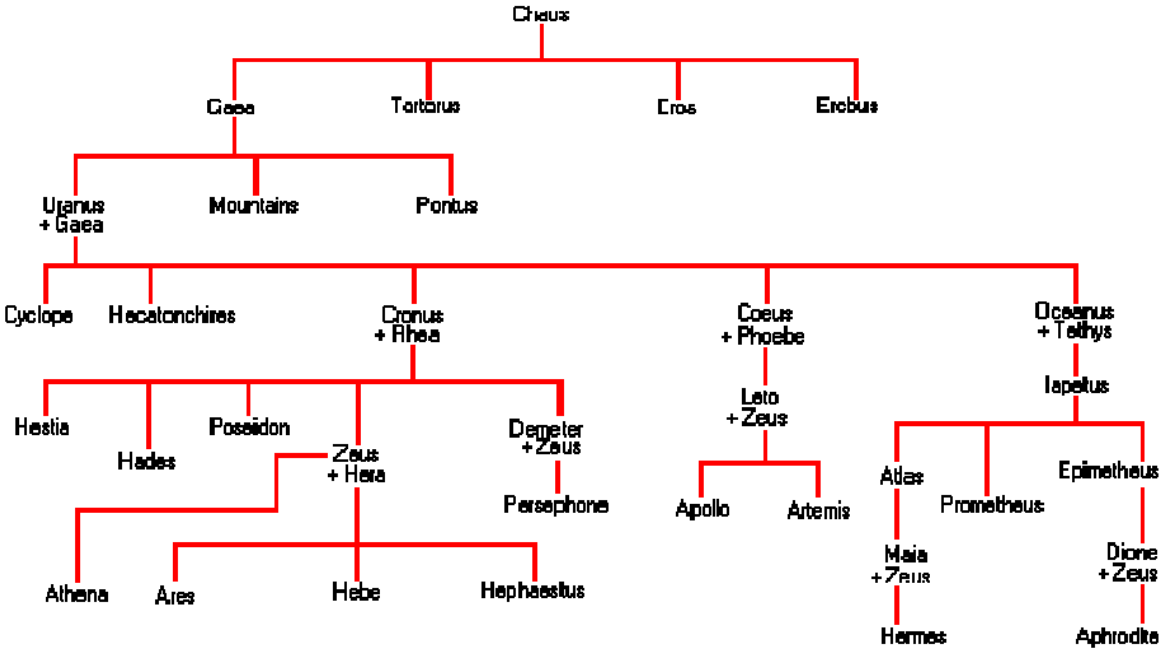
Cine o salvează pe Albă ca zăpada? Prințul, care nu este întâmplător albastru. Culoarea albastră simbolizează meditația, gândul, înălțimea, pozitivul. Partea masculină a umanității este deci Spiritul, care, în hainele Prințului Albastru, sărută Sufletul și îi redă "suflul vital" (arhetipul suflului vital, al vântului, este simbolul sufletului, așa cum apa este simbolul minții, focul reprezintă spiritul și pământul este corpul).

Cei șapte ani reprezintă umanitatea (număr simbolic care indică totalitatea, totul - șapte note, șapte păcate capitale, cele șapte culori ale curcubeului, cele șapte nivele energetice ale electronilor, etc.). Sunt pitici nu pentru că sunt cu adevărat pitici din punct de vedere fizic, ci pentru că în fața Sufletului chiar par a fi pitici, cu toate păcatele, defectele și imperfecțiunile lor.

De la Babilonia la SUA, urmând firul acelorași arhetipuri

Am ales aceste exemple pentru că vorbesc despre Suflet și când se vorbește despre Suflet, succesul simbolismului este garantat. Multe alte desene animate, povești și povestiri cu succes comercial ascund o structură arhetipică.

De exemplu, povestea zeului egiptean Ra este atât de intrigantă, încât este preluată, chiar și modificată, adaptată altor culturi. Ra este Dumnezeul Soare, care este adorat de cele doisprezece constelații (caracterizat ca aparținând unei a doua generații divine - probabil este generat de Atum, zeul auto-creator). Grecii au extras din această istorisire povestea muntelui Olimp, cu Zeus (fiul lui Cronos) și zeii săi minori.



Creștinismul îl are pe Iisus (fiul lui Iehova) și pe cei doisprezece apostoli, dar în realitate povestea sa se naște poate în Mesopotamia, pe timpul Babiloniei. Povestirea a fost adaptată la exigențele politice și religioase ale celor care dețineau puterea în acea perioadă, dar în spatele acestei relatări pure și simple există anumite aspecte interesante ale unei istorii care nu are în ea nimic adevărat în planul virtualității (realitatea modificabilă), dar are să ne spună multe în planul simbolismului arhetipic.

Adaptarea este o caracteristică a societăților actuale, care preiau miturile altora pentru a le face proprietatea lor. De exemplu, cultura americană a preluat mitul zeului Ra, rolul acestuia, sau mai bine zis rolul lui Iisus tehnologic, fiind jucat de Nembo Kid, un vechi erou din benzi desenate, mult mai bine cunoscut sub numele de Superman (superom). Superman, ca și Iisus, are un tată care stă în ceruri, ca și Iisus este primit în casa unui tată bătrân terestru și de o mamă și ea bătrână, care nu mai poate avea copii (la fel ca Sf. Ana, bunica lui Iisus). Este însoțit pe Terra de "steaua căzătoare". La fel ca Iisus face lucruri incredibile. Ca Iisus, are o ascunzătoare, un loc retras unde se izolează de lume. La fel ca Iisus este tentat de rău, ca Iisus moare și învie, ca Iisus la final se ridică la cer și poate într-o zi se va întoarce. Ca Iisus trăiește o relație, poate "platonică", cu o Maria Magdalena care în benzile desenate este colega sa de muncă. Ca Iisus încearcă să salveze umanitatea de rău. La fel ca Iisus, în locul simbolismului Sfântului Graal,

are litera "S", simbol arhetipic al șarpelui Kundalini, prezent în caduceul zeului Toth, copacul vieții eterne, adică ADN-ul am spune noi azi.

Citind benzile desenate, cititorul naiv, de obicei un școlar, învață subliminal un singur lucru - că Iisus este american și mai ales că Jor-El (Ra pentru egipteni), tatăl lui Superman, figura reprezentativă a Dumnezeului creștinilor, a decis să permită nașterea, sau mai bine-zis renașterea, fiului său în Statele Unite ale Americii. Mesajul subliminal este deci următorul: americanii sunt adevăratul popor ales! Cu siguranță, cine a cunoscut personajul lui Superman nu și-a dat seama de asta, dar inconștientul său nu a făcut altceva decât să scoată la iveală o istorioară de acum multe milenii; propaganda politică a făcut restul. Acum nu mai rămâne decât să recuperăm adevărata semnificație simbolică a acestui personaj și să dăm de-o parte toate vechiturile inutile.

Dacă ceea ce am spus până acum este adevărat, cercetarea aspectelor comune ale diverselor versiuni ne determină să tragem concluzia că toate sunt la fel, în realitatea povestea este mereu aceeași.

Să ne întoarcem la povestea lui Iisus. El este un zeu de a doua generație, care are un tată mai puternic decât el, adică Dumnezeu atotputernic. Acest aspect simbolic poate să-l reprezinte, dintr-un punct de vedere junghian, pe tânărul care ia puterea celui bătrân, ideea nouă care o învinge pe cea veche, dar are și o altă semnificație, pe care cu siguranță nu o putem trece cu vederea - diferența care există între Dumnezeul auto-creator și cel creator, cel creator fiind creat de către cel auto-creator.

Apoi Creatorul se înconjoară de alți creatori, și aceştia creați de Dumnezeu auto-creator. Aici este vorba de două nivele total diferite, pe care doar un anumit sincretism, mai mult politic decât istoric, a încercat să le reunească. Astfel, Jahvè și Cristos se unesc în aceeași ființă în misterul (?) Sfintei Trinități, astfel Ra devine identificarea lui Atum, cu numele de Atum-Ra, dar este vorba de două simboluri diferite.

Aceleași două simboluri se regăsesc și în hipnozele regresive efectuate pe răpiți, când, în acea stare modificată de conștiință, sufletul povestește despre Dumnezeu și despre Creator, identificând două roluri total diferite - creatorii ar fi extratereștri și Dumnezeu ar fi Conștiința noastră. Povestea este mereu aceeași - miturile antice vorbesc despre visele și viziunile noastre actuale pentru că materialul arhetipic de pornire este același. Nu prea contează dacă povestea derivă dintr-o legendă veche sau dacă a fost visată noaptea trecută. În ambele cazuri a fost sugerată de inconștient, care prin intermediul lobului drept al creierului este capabil să "miroasă" Realitatea Reală și imutabilă care se manifestă prin intermediul Realității Virtuale, care este modificată de prima încontinuu prin intermediul arhetipurilor.

Numărul 12

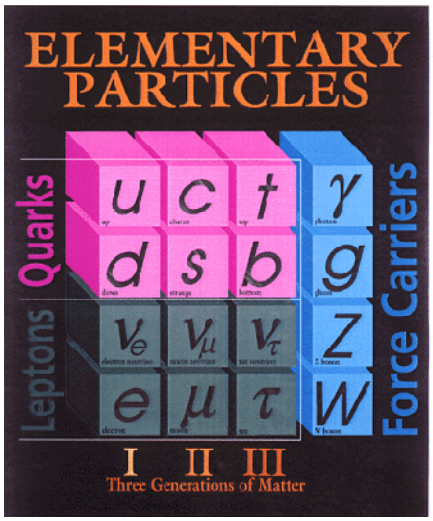
Găsim acest număr peste tot, ca și cum inconștientul nostru l-ar căuta mereu, sau mai bine - ar fi în căutarea unei semnificații pierdute de-a sa. În termeni arhetipici și inconștienți aș spune că ființa umană știe că numărul doisprezece este legat de ceva important, care reprezintă arhetipic Universul și în interiorul său caută această semnificație.

a. Cele 12 Constelații ale Zodiacului (Cei 12 Mahadeva sau Arhangheli)
b. Cele 12 Planete Sacre
c. Cele 12 Luni ale Planetei Jupiter
d. Cele 12 Triburi ale lui Israel
e. Cele 12 Porți ale Orașului Celest (Shamballa)
f. Cele 12 Munci ale lui Hercule (personificare a Inițiatului)
g. Cei 12 Apostoli (Cei 12 Îngeri Planetari)
h. Cele 12 Petale Sacre ale Inimii (Chakra)
i. Cele 12 Luni ale anului

sau puteți consulta pe internet : http://www.vajra.it/gocce/12.htm#indice

12 inele ale lanțului de originare dependentă
12 lucruri indispensabile
12 căderi relative în etica de a-i ajuta pe alții
12 surse
12 acțiuni ale lui Buddha
12 categorii ale scripturilor
12 apelative ale nirvanei
12 calități ale unui Bodhisattva la primul nivel
12 legături

Dar nu este suficient! Numărul doisprezece guvernează Universul fizic prin doisprezece particule fundamentale ale fizicii - cei șase Quarc și cei șase Leptoni, plus un liant compus din patru "transportatori" care duc informațiile relative către forțe.



Și ce să mai spunem despre legile care privesc lumea dualismului Yin și Yang?

1. Infinitul Unu îi cuprinde în sine pe Yin și Yang.
2. Yin și Yang exprimă în mod antagonist și complementar forța infinită a lui Unu.
3. Yin manifestă forța centrifugă; Yang manifestă forța centripetă. Yin și Yang combinate în proporții infinit variabile, produc energia și toate fenomenele.
4. Yin îl atrage pe Yang și Yang îl atrage pe Yin.
5. Yin îl respinge pe Yin și Yang îl respinge pe Yang.
6. Forța de atracție este proporțională cu diferența dintre componentele Yin și Yang. Forța de respingere este invers proporțională cu diferența dintre componentele Yin și Yang.
7. Toate fenomenele sunt efemere, pentru că forțele Yin sau Yang care le compun se schimbă constant; Yin și Yang sunt de fapt în continuă devenire și oricum tind să se transforme în opusul lor.
8. Nimic este doar Yin sau doar Yang. Fiecare lucru este compus din împreunarea acestor forțe, al cărui echilibru dinamic este în continuă schimbare.
9. Nu există nimic care să fie neutru. În oricare realitate există mereu o predominare a lui Yin sau a lui Yang.
10. Marele Yin îl atrage pe micul Yin. Marele Yang îl atrage pe micul Yang.
11. Yin-ul extrem îl produce pe Yang. Yang-ul extrem îl produce pe Yin.
12. Toate obiectele și formele fizice sunt doar Yang în centru și Yin la suprafață.

SENZAȚIE, EMOȚIE SAU SENTIMENT?

Ceea ce noi vedem și simțim în interiorul nostru sunt simbolurile, pe care încercăm să le recunoaștem prin intermediul inconștientului nostru și nivelul său de conștiință. Cine are un nivel mai ridicat de conștiință poate să citească toate direcțiile virtuale ale Universului, dar cine are un nivel mai scăzut de conștiință nu reușește să citească decât mici fragmente din Realitatea Virtuală și trebuie să se mulțumească cu o viziune parțială a Universului.

Acum, după ce am dat câteva exemple de reinterpretare simbolică a virtualității, care ne permit să mergem înapoi până la a descoperi realitatea ascunsă de aparențe, trebuie să facem încă un pas înapoi. Știm cum să recunoaștem un simbol, dar cum facem să ajungem la arhetipul care se află în spatele acestuia?

Arhetipul este ceva invizibil în acest Univers - nu se manifestă, dar într-un anumit fel determină Universul să se manifeste. Nu putem vedea arhetipul, dar putem să-i percepem manifestările, și, cu cât ne apropiem mai mult de el, cu atât mai mult putem să-i întrezărim existența.

Într-adevăr, înaintea simbolului, este ceva care îl formează și este același lucru care ne permite să-l interpretăm. Dacă mergem în față pe scara ierarhică vedem că înaintea imaginii este culoarea. Culoarea este instrumentul care ne permite să identificăm o imagine, este primul lucru pe care îl percepem, apoi încercăm să înțelegem "forma" desenului. Astfel și sunetul creează fonemul. Primul lucru pe care îl face creierul nostru este acela de a încerca să înțeleagă sunetul și apoi încearcă să dea o semnificație fonemică sunetului perceput. Astfel, înainte de simbol există "formatorul" său și prin intermediul acestui "formator" putem să interpretăm simbolul în sine. Acest "formator" este așa-numita "**senzație de...**".

Senzația de nu se percepe cu cele cinci simțuri obișnuite, ci cu ceva care nu prea poate fi identificat, care oricum este în noi și care este capabil să o perceapă.

Pentru a simplifica, voi înlocui "**senzația de...**" cu un termen mai puțin vag - **emoție**.

Ce este emoția? Este acel lucru care îți dă exact o senzație ciudată - "senzația de..." În fața unui apus? Când te-au abandonat? Când te-au găsit? Când te-au recunoscut? Când te-au refuzat? Când te-au ales? Când te-au uitat? Acestea sunt doar câteva exemple. Cel care citește tinde să personalizeze situația sa până aici? Ei bine, asta înseamnă că un arhetip s-a mișcat în interiorul său.

"Senzația de..." nu se poate povesti, ci se simte, se trăiește și este recunoscută ca atare. Aceasta este emoția și emoția este legată de prezența conștiinței; cine este suflet este și emoție, dar cine nu are suflet este imun la emotivitate.

Să ne ocupăm imediat și de problema diferenței dintre emoție și sentiment - este vorba de două lucruri total diferite.

Sentimentul este o stare a Spiritului, pe când emoția este o stare a Sufletului. Dacă suntem supărați, speriați, mulțumiți, enervați, trăim o reacție a unei condiții a Spiritului, care, prin intermediul Minții, o manifestă ca sentiment. Pe când Sufletul transmite starea sa Minții, iar efectul este emoția.

Emoția apare dintr-o dată și pare să nu aibă nicio legătură cu restul, având într-adevăr o matrice inconștientă - este ceea ce te face să plângi fără niciun motiv. Raționalitatea noastră este cea care caută un motiv, care nu poate să nu considere plânsul ca pe o reacție a corpului la o anumită solicitare.

Astăzi știința spune că nu se cunoaște motivul pentru care plângem. Într-adevăr, animalele nu plâng.

De ce plângem? Nimeni nu știe. În schimb, dacă se crede că plânsul este o reacție corporală la o manifestare a sufletului prin intermediul arhetipurilor, se înțelege de ce știința este total impotentă în a oferi o explicație acestui fenomen. În realitate, explicația se află la nivel de Conștiință și la nivel sufletesc, pentru ambele neexistând nicio explicație rațională. Realitatea Reală a conștiinței sufletului nu are nevoie de explicații și algoritme care să o descrie. Încă o dată știința se împotmolește în fața sufletului și nu știe ce să spună. Ar fi suficient să recunoască că, pe lângă axele Spațiului, Timpului și Energiei, există și axa Conștiinței și fiecare și-ar găsi propriul loc. Dar a avea Conștiință ar însemna și a recunoaște că avem niște responsabilități. Știința transferă responsabilitățile legilor fizicii, la fel cum religia le încredințează dogmelor bisericii.

Doar cine are Suflet știe că nu poate avea încredere în știință și credință.

Confuzia în a distinge emoția de sentiment este provocată de faptul că adesea ambele se manifestă contemporan. Plâng și bat cu pumnul în masă pentru că m-au concediat de la serviciu? Pumnul în masă reprezintă un sentiment de ură și de autoafirmare împotriva celui care mi-a luat ceva ce-mi aparținea. În schimb, sufletul plânge pentru că este indignat de suferința pe care o implică viața.

Sunt convins că plânsul, reacție corporală absolut necunoscută diverșilor Piero Angela ai situației, este provocat de o reacție a sufletului, pe când pumnul în masă se datorează unei reacții a Spiritului, prin urmare, Spiritul s-ar manifesta prin intermediul Mintii asupra reacțiilor prin sentimente, pe când Sufletul s-ar manifesta prin intermediul emoțiilor. A învăța să discerni aceste două manifestări înseamnă a învăța să înțelegi ce spune Sufletul și ce spune Spiritul, dar și să îți dai seama cine are suflet și cine nu are.

Cu alte cuvinte, dacă ceea ce spun este adevărat, este clar că ne vom trezi în fața a două tipuri de umanități, dintre care una are suflet și capabilă de un discernământ superior, pe când cealaltă nu are suflet.(sau nu este suflet, cum ar fi mai corect să spunem n.a.)

Deci, în realitate, cine are suflet, sau mai bine zis, cine este suflet, dacă vrea poate înțelege - ceilalți, chiar dacă vor, nu vor putea înțelege niciodată. Rezultă că

cel care înțelege este cu adevărat izolat de ceilalți, pentru că aparține unui grup în primul rând cu suflet și în plus sufletul său este și evoluat.

E ca și cum am spune, arhetipic, sau mai bine zis simbolic, că în toți există Dumnezeu (Conștiința), dar în mulți nu știe că este.

EXERCIȚII CU TABELUL

Atunci să ne întoarcem la tabelul inițial al arhetipurilor:

0 ·	A sta nemișcat (a fi invizibil)	11 ><	A se strânge (a se închide în sine)
1 ←	A merge în spate (în timp)	12 •	A se retrage (a se imobiliza)
2 →	A merge înainte (în timp)	13 Δ	A se dilata (a ocupa spațiile)
3 ↑	A merge în sus (spre pozitiv)	14 ▲	A-și da seama (a diminua spațiile)
4 ↓	A merge în jos (spre negativ)	15 Λ	A se muta într-o parte în față (a evita)
5 •	A face un pas înapoi (a se ascunde)	16 ⁄	A se muta într-o parte în spate (a se retrage)
6 °	A face un pas înainte (a se arăta)	17 |	A oscila (între înalte și joase)
7 ↕	A se alungi (a prevala)	18 ─	A oscila (între înainte și după)
8 ↔	A se lăți (a invada)	19 ~	A oscila (între adevărat și fals)
9 ⊙	A se întinde (în față și în spate)	20 *	A imploda (a muri)
10↓↑	A se micșora (a se reduce)	21 ☼	A exploda (a se naște)

În realitate, acest tabel, cum de altfel am văzut deja, este unul dintre multele tabele de acest tip, în care unui semn (sau desen), care este în primul rând un simbol, îi este atribuită o mișcare. Acea mișcare este asociată foarte ușor cu un mod de "a simți în interior".

Să dăm un exemplu. Dacă a merge într-o direcție este exprimabil și cu o săgeată, a merge înainte ar putea semnifica și a progresa din situația actuală spre viitor, cum a merge înapoi ar semnifica revenirea la o situație, și nu la un loc. Astfel, mișcării i s-ar putea alătura simbologii mult mai arhetipice, cum ar fi cele de "senzații" trăite în mod intim.

Trebuie să subliniem imediat că acest tabel nu este cel al arhetipurilor absolute, adică cel în relație cu acțiunile de rotație, translație, inversiune și contracție despre care am vorbit mai sus, care ar implica și acțiuni în domeniul Spațiu-Timp-Energie, pe care creierul nostru și le-ar putea imagina foarte greu. Acest tabel se limitează să facă palpabile acțiunile care au loc doar în cele trei dimensiuni ale Spațiului - înălțime, lărgime, și lungime. Din acest motiv unele referiri la timp nu sunt reale și reprezintă manifestarea senzațiilor legate de Timp în timpul mișcării în Spațiu. Asta se întâmplă pentru că în timp ce ne mișcăm în Spațiu de obicei nu ne dăm seama că ne mișcăm și în Timp. De fapt, dintr-un punct de vedere simbolic, când privim spre stânga (doar dacă nu suntem stângaci) avem

senzația că privim înapoi în timp, și, când privim spre dreapta, vrem în mod simbolic să aruncăm o privire în viitor.

Astfel, a ne mișca înainte ar avea, în sens metaforic, și semnificația de a ne depărta sau de a ne apleca pentru a atinge un obiectiv. În ideea de a atinge un obiectiv sunt cuprinse fie componenta spațială, fie cea temporală, căreia oricum nu-i putem scăpa. Cu alte cuvinte, o reprezentare arhetipică doar a acțiunilor spațiale este practic imposibilă, dar din această cauză se întâmplă că prin intermediul mișcării în Spațiu putem să percepem senzații legate de Timp.

Primul simbol reprezintă starea de liniște, starea de a sta nemișcați; șase simboluri reprezintă translația, atât într-un sens cât și în altul, într-o singură direcție pe fiecare dintre cele trei axe spațiale. Trei simboluri reprezintă dilatația și trei contracția în funcție de cele trei axe. Un simbol reprezintă expansiunea pe două axe și contracția concomitentă în funcție de a treia axă și un alt simbol contracția în funcție de cele două axe și expansiunea concomitentă în funcție de a treia axă. Trei simboluri reprezintă mișcarea concomitentă de-a lungul a două axe ortogonale, dar cu mișcări desfășurate în timp - este vorba despre operatorul "rotație pe un plan". Ultimele simboluri reprezintă operatorul "urcarea în trei dimensiuni".

Nu există alte posibilități și orice altă acțiune este reprezentată de suma mai multor simboluri. De exemplu, rotația în trei dimensiuni este doar suma a trei oscilații de-a lungul celor trei axe perpendiculare care definesc Spațiul cartezian.

Se observă imediat că, și în acest subansamblu reprezentat doar de Spațiu, există douăzeci și două de acțiuni-bază, din care prima, starea de liniște, reprezintă arhetipul arhetipurilor, cum se întâmplă mereu. Starea de liniște semnifică, pe de o parte "a fi, dar a nu apărea", iar pe de altă parte reprezintă suma algebrică ale tuturor celorlalte acțiuni posibile. Am reprezentat acest arhetip sens al acțiunii (cu acțiunea în interiorul său) cu un punct.

Expansiunea în toate cele trei direcții ale spațiului reprezintă manifestarea în toate corpurile Universului, acțiunea de a deveni vizibili, chiar și nașterea (ultimul desen arhetipic din tabel).

Celelalte simboluri reprezintă toate posibilitățile de acțiune, fie în una, două sau trei dimensiuni, dar doar spațiale.

OPERAȚIUNI CU SIMBOLURI (OPERAȚIUNI SIMBOLICE)

Simbolul poate fi utilizat ca limbaj și, ca atare, furnizează pe de o parte rezultatul geometric al operațiunii, dar pe de altă parte este capabil să redea rezultatul emotiv al operației însăși. Cu alte cuvinte, prin intermediul simbolului se

operează asupra emotivității interlocutorului și deci îl determină să ajungă la arhetipul original al simbolului, printr-un fel de proces invers.

Să vedem un exemplu:

Arhetipurile au doar un mod de interacțiune - se adună, deci se adună și simbolurile care le reprezintă. Să examinăm această expresie:

→ + | = }

a merge înapoi în timp și a oscila între înalți și joși echivalează cu a oscila în Spațiu - Timp. Se poate observa că simbolul utilizat pentru a descrie operațiunea îndeplinește cerințele grafice care amintesc oarecum de ambele simboluri precedente.

În plus, expresia "a oscila în Spațiu-Timp" produce, în interlocutor, o senzație care ar trebui să fie foarte apropiată de senzația arhetipică de "a naviga pe unde", sau mai bine, a se lăsa purtat de evenimente.

Dar ce se întâmplă? Se construiește un nou limbaj cu care putem studia regulile intrinseci, așa cum s-a întâmplat cu celelalte limbaje. Însă acest limbaj are o caracteristică deosebită - este matematic, adică cu certitudine simbolic, dar este și oarecum exprimabil prin intermediul senzațiilor.

Senzațiile sunt legate de simbol și sunt interpretabile prin intermediul său mult mai bine decât printr-un fonem. Când ascultăm o vibrație muzicală, aceasta generează în minte un simbol care la nivel inconștient alterează starea noastră sufletească (dacă putem spune așa n.a.)

Dar dacă acest proces se bazează pe culoare, sau mai bine spus pe simbol în sine, atunci "senzația de ..." este și mai puternică și recognoscibilă. Pe scurt, dacă arhetipul produce o senzație și ca și consecință un simbol, acesta din urmă poate fi recunoscut ca senzație și poate evoca arhetipul corespondent.

Toți vor înțelege în același fel emoția și prin urmare acest limbaj arhetipic va fi pe de o parte perfect și pe de altă parte absolut neevoluat. Asta nu este deloc un nonsens, ci o consecință a Realității Reale. Arhetipurile fiind manifestări ale Conștiinței, aceștia reprezintă ceva ce a fost și va fi mereu la fel, fără să sufere modificări vreodată. Deci, limbajul primordial pare a fi cel mai bun, pe când limbajele care suferă schimbări (specializările) sunt fructul variabilității Realității Virtuale, fiind deci amăgitoare.

NUMĂRUL 7

Dar să examinăm şi mai bine structura internă a arhetipului. Acesta este creat la originea Conştiinţei, adică de ceea ce este identificat cu termenul de "Demiurg" sau, mai simplu, Dumnezeu. Conştiinţa emite actul de voinţă şi creează arhetipul. Acum întrebarea este următoarea:

"Arhetipul este fructul pasiv al unei voinţe active sau conţine chiar el voinţa activă, devenind deci o extensie activă a Demiurgului? "

Dacă ar fi fost aşa, ar fi fost şi mai bine justificabil pentru omul primitiv să creadă că Universul a fost creat de un Dumnezeu de prima generaţie, Conştiinţa, care creează doisprezece Dumnezei de a doua generaţie, sau mai puţin puternici, care sunt exact arhetipurile.

Până la urmă, viziunea sugerată în această lucrare, de interpretare a arhetipurilor pe baza operatorilor geometrici, ar justifica şi o interpretare foarte ezoterică a numărului şapte. Şapte sunt notele fundamentale din muzică, şapte sunt culorile fundamentale ale spectrului, şapte sunt chakrele, şapte sunt nivelele energetice ale electronilor din atomi şi şapte, după cum am văzut, sunt şi operaţiile geometrice fundamentale, în accepţiunea cea mai general posibilă - translaţia într-o direcţie şi alta (antitranslaţie), rotaţia într-o direcţie şi alta (antirotaţie), variaţia de mărime în expansiune şi în contracţie, şi inversiunea (oglindirea).

Iată, poate, de ce numărul 7 este atât de important pentru înţelegerea structurii universale aşa cum este văzută de lobul drept al creierului, adică de neoplatonici, de ezoterişti şi aparent în mod iraţional şi de fizica modernă.

ARHETIPURI II

În lucrarea precedentă am vorbit despre arhetipuri, am definit și am descris ceea ce sunt așa-numitele arhetipuri, cum funcționează și de ce sunt legate de anumite numere și simboluri care aparțin teosofiei, ezoterismului și chiar matematicii pure.

Pentru a mări și a completa conceptele exprimate în acea lucrare trebuie totuși să facem lumină și în cazul mecanismelor care le guvernează, după ce am ajuns la concluzia că arhetipurile nu ar fi altceva decât niște operatori matematici ai unui limbaj perfect, capabil să descrie Universul. Să lăsăm de-o parte ezoterismul, din care, prin intermediul magiei, derivă știința modernă, și să ne abandonăm geometriei pure, extrăgând din aceasta informațiile care sunt necesare pentru a identifica arhetipurile. Surprizele nu vor lipsi.

Geometria este folositoare, pentru că, noi fiind capabili să comunicăm într-un mod mai exact prin intermediul imaginilor simbolice decât prin intermediul fonemelor, vom încerca să reprezentăm Universul nostru prin intermediul unor reconstrucții tridimensionale ale operatorilor geometrici care sunt necesari pentru a înfrunta călătoria spre originea arhetipurilor.

ARHETIPURI ȘI NUMERE

Am mai spus deja că în acest Univers, caracterizat de trei axe virtuale (Spațiu, Timp și Energie) și de o axă reală (cea a Conștiinței), numărul arhetipurilor existente este cel mult douăzeci și doi (douăzeci și unu plus unu).

Acest număr derivă din faptul că operatorii geometrici care operează în domeniul spațiu-timp-energie sunt patru, dintre care trei, dacă sunt luați în considerare în mod extins, pot fi caracterizați de un antioperator, caracterizabil convențional cu semnul "minus". Un al patrulea operator ar putea fi definit ca

"absolut", acesta permițând transformarea locurilor de puncte ale Universului nostru doar într-un singur sens.

Astfel, cei trei operatori plus unul devin șase plus unu, adică șapte. Calculând că cele trei dimensiuni principale (Spațiu, Timp și Energie) au trei dimensiuni secundare, cei șapte operatori, înmulțiți cu trei, devin 21 de arhetipuri. Cel de-al douăzeci și doilea este suma celorlalte 21 de arhetipuri și reprezintă imobilitatea, adică executarea tuturor mișcărilor și antimișcărilor posibile, astfel încât totul să rămână nemișcat.

Pentru a simplifica lucrurile am spus să era suficient să luăm în considerare doisprezece arhetipuri, adică cei patru operatori fundamentali despre care se crede că operează pe trei axe (4 X 3 = 12). Vrând apoi să simplific și mai mult lucrurile și vrând să ajung în miezul problemei, s-ar fi mai putut spune că arhetipurile fundamentale sunt doar șapte, numărând operatorii-bază și antioperatorii, când aceștia există. Cu o viziune și mai generală, se poate afirma că operatorii, lăsând de-o parte semnul (+ sau -) și domeniul de operativitate (Spațiu, Timp și Energie), sunt doar patru:

- Translația
- Rotația
- Redimensionarea
- Reflexia

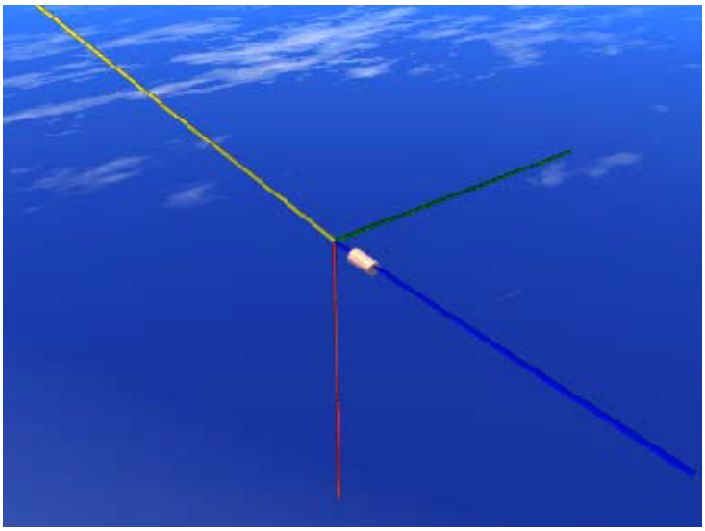
De fapt, acești patru operatori sunt singurii care au un sens "pur", care nu pot fi deduși de ceilalți operatori, și din ei derivă ceilalți - nu există alți operatori geometrici posibili în Universul nostru.

SĂ OBSERVĂM OPERATORII ÎN ACȚIUNE

Acum vom analiza rezultatele aplicării celor patru operatori unui obiect solid așezat în Univers, care este caracterizat de patru axe coordonate (Spațiu, Timp, Energie și Conștiință). Pentru a simplifica, primele trei axe sunt reciproc ortogonale iar ultima trece prin punctul lor de origine și este echidistantă față de fiecare dintre acestea.

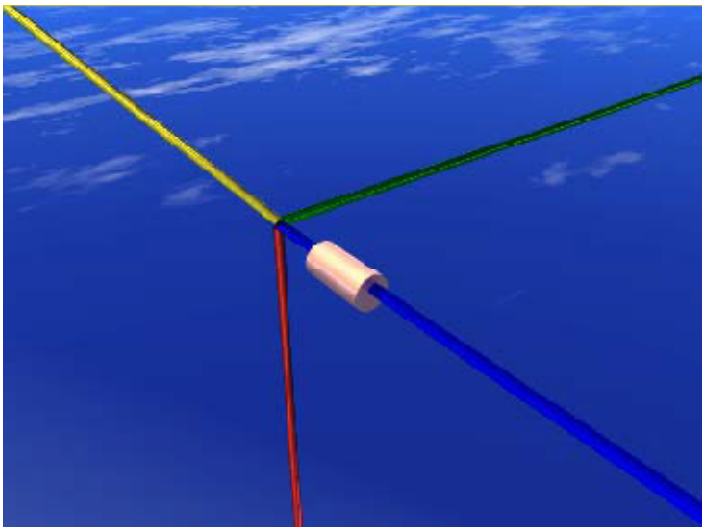
Această schematizare nu este corectă în sine, dar simplifică foarte mult vizualizarea spațială a mișcărilor care, dacă nu ar fi fost ortogonale ar fi putut cauza oarece probleme celor care nu sunt obișnuiți să lucreze cu imagini virtuale.

Să luăm un cilindru și să-l așezăm pe axa Spațiului.

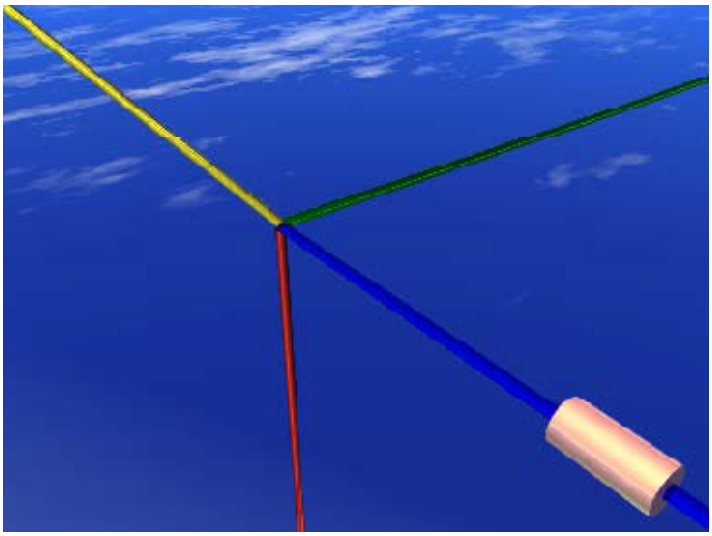


În această primă imagine axa Conștiinței are culoarea galben-auriu, cea a Energiei este roșie, cea a Spațiului este albastră și cea a Timpului este verde. Se observă că cilindrul așezat pe axa Spațiului reflectă o lumină de culoare roșie. Totul este arhetipic suspendat în Nimic.

Acesta este sistemul de referință principal. Iată și o imagine mărită:

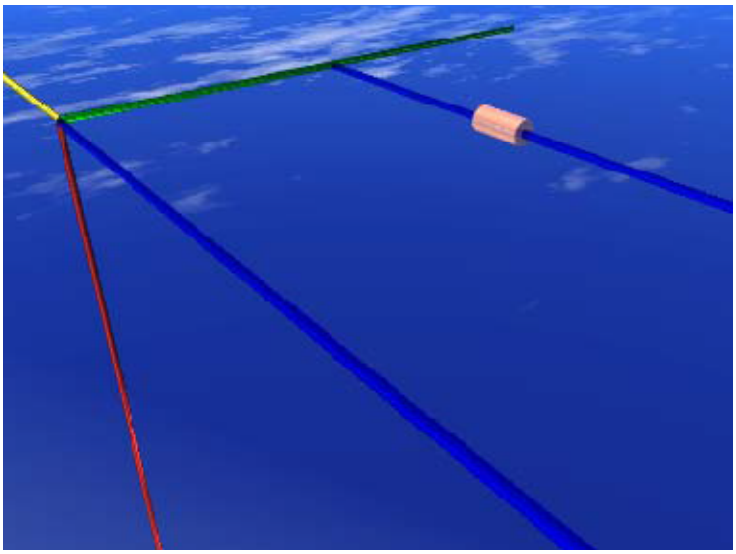


Acum, i se aplică cilindrului operatorul numit **Translație** și se verifică efectele: cilindrul se deplasează de-a lungul axei Spațiului, alunecând pe aceasta.



Aceasta este o operațiune pură, pe care noi putem doar să o schematizăm în acest desen, pentru că în practica cotidiană nu suntem încă capabili să mutăm un obiect doar în Spațiu, mutând obiectul și în Timp. Rezultatul unei simple mutări în Spațiu este pentru noi de neconceput - o asimilăm în mod greșit cu o mutare atât în Spațiu cât și în Timp, dar, pentru a ne face o idee exactă ar trebui mai întâi să oprim Timpul, să mutăm obiectul și abia apoi să repornim Timpul. Totuși, ideea mutării, așa cum este translația obiectelor, este absolut adecvată și nu creează probleme de imaginație, cel puțin nu în domeniul tetra-axial.

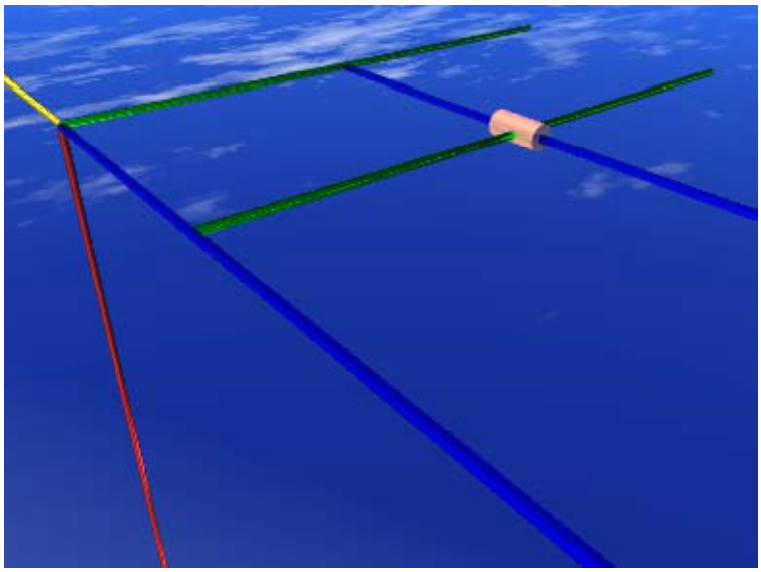
Acum, cilindrul se mișcă doar în Timp.



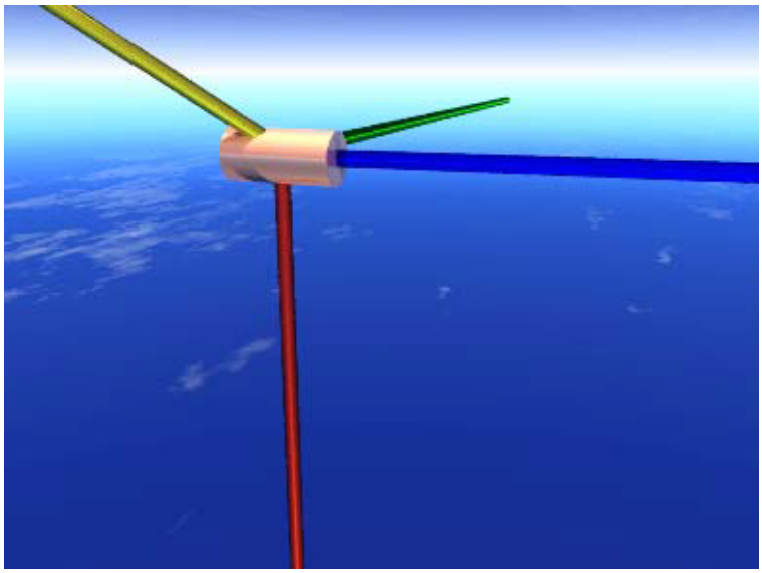
Această operațiune echivalează cu a muta teoretic și axa Spațiului, împiedicând orice mișcare a cilindrului pe această axă. Ca și în cazul precedent, pentru noi e foarte dificil să ne imaginăm ceea ce s-ar vedea dacă un obiect s-ar

mișca doar în Timp, fără să se miște și în Spațiu, și, pentru a încerca să înțelegem ce se întâmplă cu el, ar trebui să-l urmărim în Timp; însă procedând astfel, vom rămâne în acord cu acesta, mișcându-ne în același fel ca el, fără să putem a percepe vreo mișcare relativă. Dacă ne imaginăm că vedem lucrurile din exterior și utilizăm modelul cu patru axe pe care l-am prezentat, vom observa că cilindrul se mișcă paralel pe axa Timpului în planul spațio-temporal descris de axele albastră și verde și comportându-se ca o roată, "rotindu-se" pe un astfel de plan.

Cu alte cuvinte, pentru că ne chinuim să ne imaginăm un cilindru care să stea nemișcat în Spațiu și care să se miște doar în Timp, suntem constrânși să-l urmărim și cu axa Spațiului, astfel încât mișcarea noastră de observatori (în Spațiu) să fie asemenea celei a cilindrului și astfel încât acesta să ne apară ca fiind nemișcat. Se pare că ar trebui să vedem cilindrul cum se rotește pe propria axă, pe când e nemișcat în fața noastră și se mișcă în Timp, însă noi nu-l vedem rotindu-se pentru că suntem uniți cu acesta atât în Spațiu cât și în Timp.



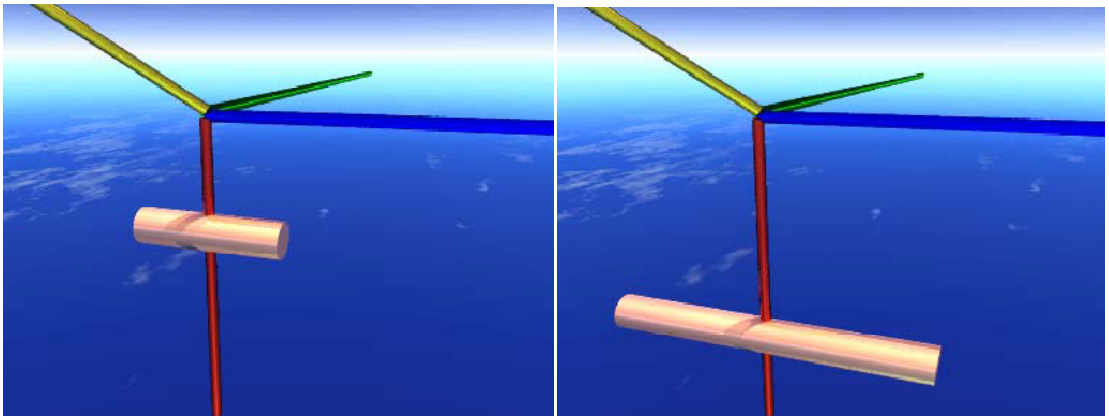
Însă redimensionarea este legată de axa Energiei.



Dacă mișcăm cilindrul de-a lungul axei roșii, cea a Energiei (***E***), îi vom schimba energia, sau masa (***m***), și acesta ar apărea ca având dimensiuni diferite, de exemplu mai mare, pentru că și-ar mări volumul (***V***) și și-ar reduce densitatea(***D***):

1. ***E = mc2***
2. ***D = m/V*** , de unde
3. ***E = c2DV***

Având în vedere că viteza luminii și densitatea cilindrului sunt constante, din cea de-a treia ecuație se deduce că această creștere a Energiei implică și o creștere a volumului cilindrului.



Deci, primii trei operatori, cei care admit și semnul "minus", au capacitatea de a se exprima în funcție de două moduri de schimbare, geometric opuse:

1. **întindere/restrângere**, care echivalează cu a merge într-un sens sau în altul de-a lungul axei roșii, ce a Energiei.

2. **rotație/antirotație**, care echivalează cu a merge într-un sens sau în altul de-a lungul axei verzi, cea a Timpului.

3. **translație/antitranslație**, care echivalează cu a merge într-un sens sau în altul de-a lungul axei albastre, cea a Spațiului.

Acești operatori sunt caracterizați de un raport strâns cu virtualitatea Universului nostru și se adaptează la mișcarea sa în funcție de trei axe carteziene.

AL PATRULEA OPERATOR

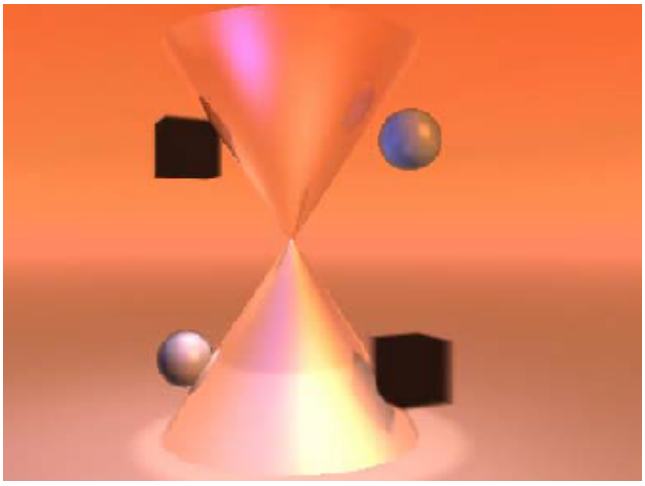
Înainte de a introduce cel de-al patrulea operator, care se diferențiază de ceilalți trei pentru că nu admite semnul "minus", generând astfel un singur tip de efect, trebuie să facem diferența între doi operatori de Reflexie, care sunt foarte asemănători unul cu celălalt.

Primul dintre aceștia acționează în funcție de un plan de Reflexie și determină o simetrie speculară între obiectul originar și cel transformat.

Celălalt operator de Reflexie acționează în funcție de un punct, care poartă numele de "centru de inversiune" și care este mai general decât primul; în cazul cilindrului examinat, rezultatul transformării pare identic cu situația precedentă, dar operatorul a acționat în mod diferit.

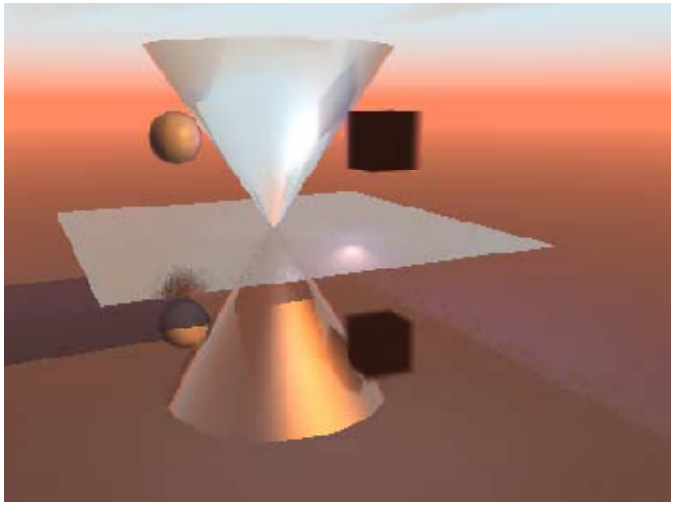
Nu este foarte greu să observăm că doar reflexia față de un "centru de inversiune" reprezintă o operație simplă, pe când, pentru a obține același rezultat este necesar să aplicăm de două ori operația de reflexie față de un plan.

Se poate înțelege mai bine imediat ce se face expunerea utilizând o figură tridimensională:



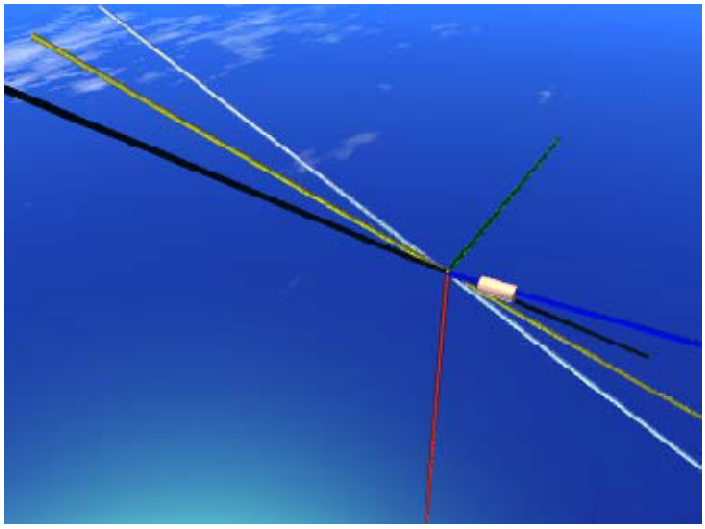
În această figură, poziția inferioară a cubului și a sferei a fost obținută prin intermediul unei operații de reflexie prin "centrul de inversiune" atribuit în punctul de contact al celor două semiconuri, astfel încât să se aducă sus în dreapta ceea ce era jos în stânga și sus în stânga ceea ce era jos în dreapta.

Proiecția are loc utilizând un punct și nu un "plan de simetrie"; așa se întâmplă în următoarea figură, în care a fost adăugat un astfel de plan:



În acest caz sfera și cubul, care sunt sub plan, au locurile schimbate pentru a putea reprezenta imaginea speculară corectă a obiectelor care se află deasupra.

Ei bine, se descoperă că a patra operațiune arhetipică este legată exact de poziția pe care o ocupă axa galbenă a Conștiinței în modelul Spațiu-Timp-Energie-Conștiință.



În această ilustrație au fost adăugate două linii, una neagră și una bleu, care reprezintă sarcina limită a unui con compus din două semiconuri, a cărui axă coincide cu cea a Conștiinței și cu vârfurile în comun, aceste vârfuri în comun cu originea (centrul de inversiune) axelor Spațiului, Timpului, Energiei și Conștiinței, un centru față de care se va aplica operația de Reflexie asupra cilindrului (de culoare roșie, așa cum am văzut deja). Axa galbenă a Conștiinței a fost prelungită dincolo de originea axelor Spațiului, Timpului și Energiei, unde aceasta devine axa Conștiinței, înțeleasă ca imagine speculară a Conștiinței.

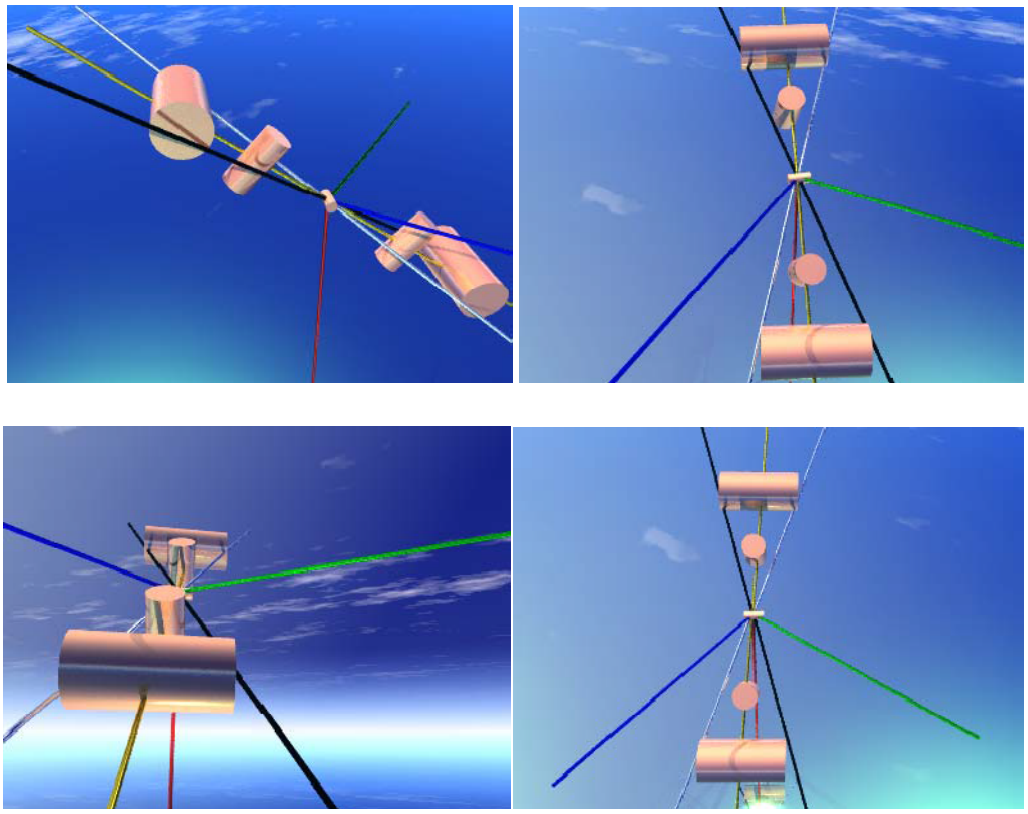
Inițial cilindrul este poziționat în domeniul axelor Spațiului, Timpului și Energiei, centrat exact pe axa galbenă a Conștiinței, apoi este mutat spre originea axelor, care este "centrul de inversiune", și este trecut mai departe, urmând mișcarea pe axa Conștiinței, până ocupă o poziție finală, fiind distanțat de punctul de origine tot atât cât este și la cea de placare.

Extremitatea cilindrului, care inițial era pe linia neagră, la sfârșit se va afla în partea opusă celei de plecare și la fel va proceda și extremitatea care inițial se afla pe linia de culoare bleu, într-adevăr, liniile neagră și bleu își schimbă propria poziție prin intermediul originii axelor, care, exact din acest motiv este numită "centru de inversiune".

Ajungem la concluzia că pentru a trece din poziția inițială la cea finală, cilindrul trebuie să facă o rotație de 180 de grade în interiorul celor două semiconuri care conduc operațiunea de reflexie și ne gândim imediat că rotația se întâmplă gradual, încet, încet, în timp ce cilindrul trece de la prima la ultima poziție.

Translația și rotația sunt exemplificate în imaginile de mai jos, în care cilindrul, căzut din patru unghiuri diferite, este prezentat în cinci poziții, inclusiv cea inițială și cea finală. Pentru a rămâne cu propriile extremități pe suprafața externă a celor două semiconuri - ghid (atras doar puțin de liniile neagră și bleu), cilindrul, în timp ce se face Translația, se Redimensionează (prima dată se contractă până devine un punct, apoi se extinde până ajunge la mărimea finală) și se Rotește.

Reducând teoretic la minim rotația, când ajunge la "centrul de inversiune", cilindrul ar trebui să fie la 90 de grade față de poziția de pornire și să fie infinit de mic, chiar dacă, în imaginile de jos este prezentat, pentru a-l face vizibil, cu dimensiuni mici, dar nu reduse la zero așa cum ar trebui să fie; se spunea la 90 de grade, doar dacă rotația nu avea loc toată, dintr-o dată, în pasajul pentru "centrul de inversiune".



Cu alte cuvinte, operația de Reflexie față de un centru de inversiune conține toate celelalte trei operațiuni de bază, adică echivalează cu a efectua în același timp Translație, Rotație și Redimensionare.

Din schematizare se pare că putem deduce că entitatea rotației depinde de distanța la care se află cilindrul față de centrul de inversiune. În plus, nu se știe dacă rotația este în sensul arcelor de ceas sau invers, dar în cadrul acestei lucrări acest lucru nu are nicio semnificație reală, ci doar una virtuală.

Asta înseamnă că:

NU EXISTĂ PATRU OPERAȚIUNI ARHETIPICE DE BAZĂ, CI UNA SINGURĂ - *REFLEXIA FAȚĂ DE UN CENTRU DE INVERSIUNE* - PRIN INTERMEDIUL CĂREIA CELELALTE TREI SE MANIFESTĂ, DÂND NAȘTERE LA TOATE ȘAPTE, SAU DOISPREZECE SAU CHIAR DOUĂZECI ȘI DOUĂ DE OPERAȚIUNI ARHETIPICE DE BAZĂ ALE UNIVERSULUI.

Deci, Universul derivă dintr-un singur operator, cu care totul a fost creat .

CONCLUZII FINALE ALE ANALIZEI GEOMETRICE ÎN CEEA CE PRIVEȘTE OPERAȚIUNILE ARHETIPICE

• Reflexia pe axa Conștiință-Cunoaștere față de un "centru de inversiune" provoacă crearea simultană a trei operatori-bază care dau naștere la restul Universului (Translație, Rotație și Redimensionare)

• Cele trei axe ale Realității Virtuale (Spațiu, Timp și Energie), sunt legate de tot atâția operatori dotați cu dualitate, dar nu există dualitate pentru axa Reală a Conștiinței.

• Faptul că există patru operatori geometrici de bază arată foarte clar că există patru axe coordonate principale și nu doar trei. Este posibil să se demonstreze prezența celei de-a patra axă, cea a Conștiinței, pentru că există un operator geometric dedicat acesteia, ale cărui efecte le putem evidenția doar în interiorul părții virtuale a Conștiinței, adică în imaginea sa speculară, pe care noi o numim Cunoaștere.

• Mai devine evident și faptul că Realitatea Reală imutabilă creează, după imaginea și asemănarea sa, Realitatea Virtuală modificabilă.

• Conștiința, pentru a crea Totul, nu a emis o miriadă de ordine, ci a făcut un singur lucru: **PRIN INTERMEDIUL UNUI ACT DE VOINȚĂ PRIMORDIAL ȘI FUNDAMENTAL A CREAT CENTRUL DE INVERSIUNE.** Și cu asta s-a terminat Creația!

În concluzie, dacă totul este corect, Universul nostru este oglinda Conștiinței lui Dumnezeu.

Note finale:

Iată câteva informații în formă matricială despre operațiile geometrice tratate:

• ***t, translația vectorului a*:**

$$t_a(x) = x + a = \begin{pmatrix} x_1 + a_1 \\ x_2 + a_2 \end{pmatrix}$$

• ***v_z, rotația unui unghi z în jurul originii:***

$$v_z(x) = \begin{pmatrix} \cos z & -\sin z \\ \sin z & \cos z \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \end{pmatrix}$$

• ***r, reflexia față de axa x_1*:**

$$r(x) = \begin{pmatrix} 1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} x_1 \\ x_2 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} x_1 \\ -x_2 \end{pmatrix}$$